Biblioteczka Komputer Świat



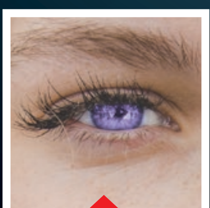
NA DVD
30 NAJLEPSZYCH PROGRAMÓW DO EDYCJI GRAFIKI

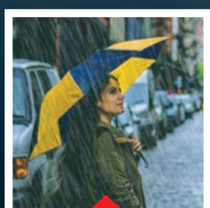
GIMP

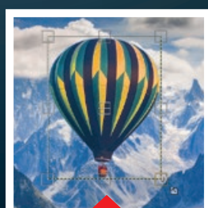


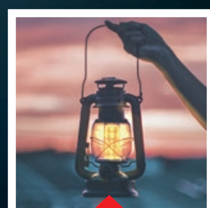
KURS OBSŁUGI W PRZYKŁADACH

praktyczne nowe funkcje i filtry, które musisz poznać


unikalne pomysły na retusz postaci


dodawanie mgły, deszczu, śniegu


zdjęcia 3D na Facebook


niezwykłe tworzenie światła

Z TEJ KSIĄŻKI NAUCZYSZ SIĘ, JAK:

■ krok po kroku korzystać z ważnych funkcji najlepszego darmowego zamiennika Photoshopa ■ poprawiać wygląd zdjęć ■ retuszować twarze i sylwetki ■ dodawać efekty ■ tworzyć ciekawe fotomontaże ■ przygotowywać zdjęcia do dokumentów

KŚ+

Z TĄ KSIĄŻKĄ E-WYDANIE GRATIS

Poniżej znajduje się płyta z kodem bonusowym dającym dostęp do e-wydania tej książki w serwisie KŚ+ (ksplus.pl) oraz pliku ISO z cyfrową wersją płyty do pobrania.

NA PŁYCIE DVD

Płyta dołączona do tej książki zawiera zestaw 30 najlepszych narzędzi graficznych na Windows. Oprócz tytułowego programu GIMP w pakiecie znajdziemy polecane przez redakcję narzędzia do obróbki zdjęć, tworzenia i edycji grafiki, a także programy dla nowoczesnych artystów do malowania cyfrowego i rysowania na komputerze.

Jeżeli brakuje płyty, poinformuj sprzedawcę lub redakcję: redakcja@komputerswiat.pl



Kod bonusowy należy zarejestrować w KŚ+ (ksplus.pl)

Biblioteczka Komputer Świat

ALICJA ŻEBRUŃ

GIMP

KURS OBSŁUGI W PRZYKŁADACH

ringier axel springer

AUTOR: Alicja Żebruń

REDAKTORZY PROWADZĄCY: Rafał Kamiński, Agnieszka Al-Jawahiri

PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski

PROJEKT OKŁADKI: Robert Dobrzyński

SKŁAD I ŁAMANIE: Mariusz Rybak

KOREKTA: Jolanta Rososińska

WYDAWCA: RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
tel. 22 7786102
www.ringieraxelspringer.pl

ISBN 978-83-8091-935-8

Warszawa 2020

DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Paczuski

BUSINESS PROJECT MANAGER: Paweł Bulwan

DRUK I OPRAWA: Drukarnia im. Adama Półtawskiego, Kielce

EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
www.literia.pl

prenumerata.axel@qg.com

E-WYDANIA: www.ksplus.pl

KONTAKT:
redakcja@komputerswiat.pl

INTERNET: komputerswiat.pl, ksplus.pl

Płyta DVD jest dodatkiem do książki

ringier axel springer

1 CO TRZEBA WIEDZIEĆ NA POCZĄTEK

2 PODSTAWOWE OPERACJE

3 POPRAWIAMY WYGLĄD ZDJĘĆ

4 POPRAWIAMY WYGLĄD OSÓB

5 EFEKTY NA ZDJĘCIACH

6 FOTOMONTAŻE I MANIPULACJE

7 LOGO, WIZYTÓWKI I ZDJĘCIA DO DOKUMENTÓW

1 Co trzeba wiedzieć na początek

GIMP jest darmowy, można go wykorzystywać zarówno w projektach amatorskich, jak i komercyjnych, i w większości zastosowań może zastąpić drogiego Photoshopa. Warto dobrze poznać GIMP-a!

GIMP to wieloplatformowy program do edycji zdjęć i tworzenia grafiki bitmapowej. Ma opinię darmowej alternatywy dla Photoshopa, ponieważ ma podobne możliwości jak profesjonalny i drogi program Adobe. Choć jeszcze nie w pełni satysfakcjonuje grafików przygotowujących projekty do druku (niepełna obsługa CMYK), to z pewnością zadowoli osoby zajmujące się obróbką zdjęć czy projektami tworzonymi na potrzeby internetu. GIMP-a możemy wykorzystywać nawet w komercyjnych pracach, dlatego jest świetnym narzędziem nie tylko dla amatorów, ale także dla zawodowców. Tym bardziej że najnowsza wersja GIMP-a pozwala pracować szybko, wydajnie i wygodnie, co zawdzięcza między innymi silnikowi **GEGL**. Możliwości programu można rozszerzać za pomocą wtyczek. Wersja GIMP-a przedstawiona we wskazówkach w tej książce to edycja 2.10.20.



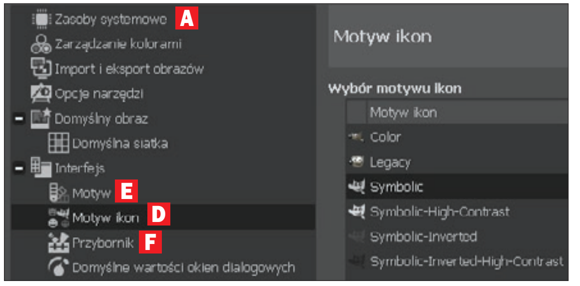


NAJWAŻNIEJSZE FUNKCJE PROGRAMU

- Bogaty zestaw narzędzi, między innymi pędzel, zaznaczanie (wiele metod), wypełnienie, kadrowanie, zniekształcanie, klonowanie i łatka, tekst czy ścieżki
- Duże możliwości ustawień narzędzi
- Możliwość tworzenia własnych pędzli czy gradientów
- Obsługa warstw obrazu
- Obsługa przezroczystości
- Obsługa masek i kanałów
- Zaawansowane funkcje do kontroli jasności i kolorów
- Dużo praktycznych filtrów
- Obsługa wielu formatów plików graficznych, w tym PSD
- Wsparcie dla 16- i 32-bitowej głębi koloru

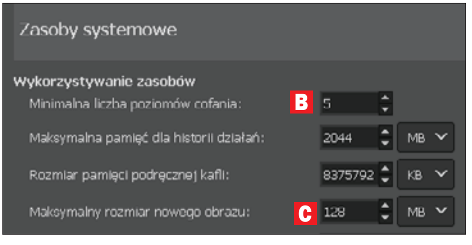
Podstawowa konfiguracja programu

Aby skonfigurować program, z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje**. Tutaj możemy dostosować większość elementów programu.

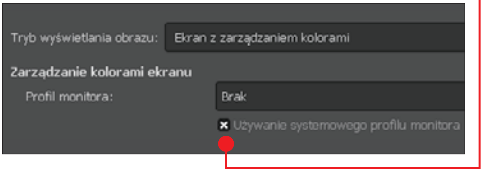


1 W sekcji **Zasoby systemowe** **A** możemy zwiększyć minimalną gwarantowaną liczbę cofnięć **B** (na przykład do 100). Choć GIMP umożliwia nielimitowaną liczbę cofnięć, to wiele zależy od tego, co się w danym momencie dzieje na naszym komputerze.

2 Jeśli chcemy pracować na dużych plikach, przekraczających 128 MB, warto zmienić ustawienie **C**. Gdy rozmiar pliku w pamięci przekroczy podaną wartość, GIMP wyświetli ostrzeżenie.

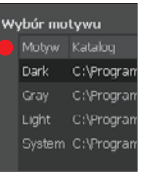


3 W sekcji **Zarządzanie kolorami** możemy określić, w jaki sposób GIMP ma odwzorowywać barwy na ekranie. Jeśli zaznaczymy ●, będzie korzystał z systemowego profilu monitora (możemy też wybrać profil z dysku, jeśli dysponujemy takim plikiem).

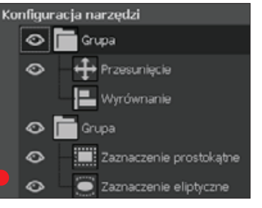


4 Opcje zawarte w sekcji **Interfejs** pozwolą nam między innymi zmienić język interfejsu. Domyślnie GIMP korzysta z języka systemowego, czyli zazwyczaj polskiego.

5 W sekcji **Interfejs** możemy również modyfikować skróty klawiaturowe (patrz wskazówka na stronie 17) i zmienić wygląd ikon **D** (dział **Motyw ikon**) i kolor interfejsu **E** (**Motyw**) ●.

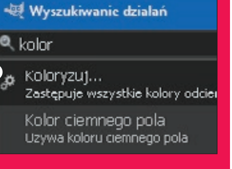


6 Przechodząc do działu **Przybornik** **F** w sekcji **Interfejs**, możemy określić, które narzędzia będą widoczne w przyborniku ● (wyłącza-



SZYBKIE DOTARCIE DO FUNKCJI

GIMP umożliwia szybkie wyszukiwanie potrzebnych nam funkcji czy narzędzi. Możemy nie znać dokładnej nazwy – już po wpisaniu części nazwy program wyświetla propozycje ●. Po kliknięciu na wyszukaną nazwę narzędzie zostanie automatycznie aktywowane lub pokaże się okno dialogowe. Aby wyszukać działanie, z menu **Pomoc** wybieramy **Znajdź i wykonaj polecenie** (albo wciskamy klawisz /).



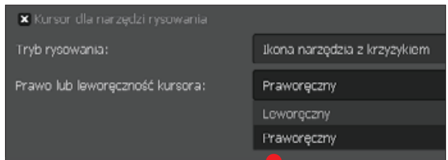
PRZYDATNE LINKI

Jeśli chcemy uzyskać pomoc związaną z korzystaniem z GIMP-a, możemy zajrzeć na poniższe strony:

- **gimp.org** – strona twórców GIMP-a
- **gimpusers.com** – ciekawostki i tutoriale
- **gimpuj.info** – polskie forum
- **gimphelp.org** – dodatki i filtry
- **facebook.com/gimpofficial** – informacje o nowościach
- **portableapps.com/apps/graphics_pictures/gimp_portable** – przenośna wersja GIMP-a

my lub włączamy ikonę oka) i jak zostaną pogrupowane.

7 Jeśli jesteśmy leworęczni, to w sekcji **Okna** z obrazami możemy zmienić ustawienie dla kursora ●.

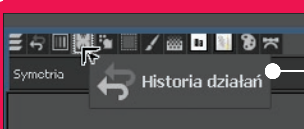


OPERACJE NA DOKACH

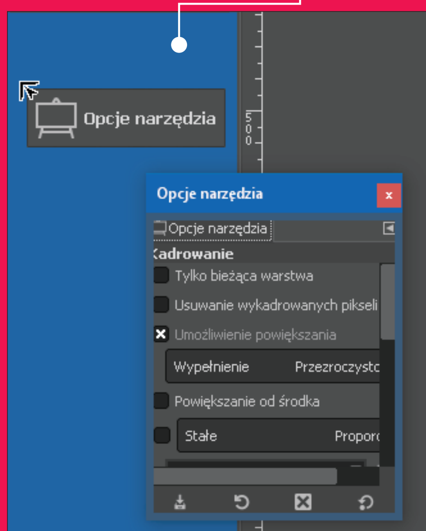
Panele znajdujące się w oknie programu (poza panelem z narzędziami – przybornikiem) – są oknami dokowalnymi (to tak zwane doki). Można je przypiąć po lewej lub prawej stronie interfejsu.

Aby włączyć brakujące okno, w menu **Okna** klikamy na **Dokowalne okna dialogowe** i wybieramy z listy potrzebny panel. Jeśli przypadkiem wyłączyliśmy panel, znajdziemy go w menu **Okna**, klikając na **Ostatnio zamknięte doki**.

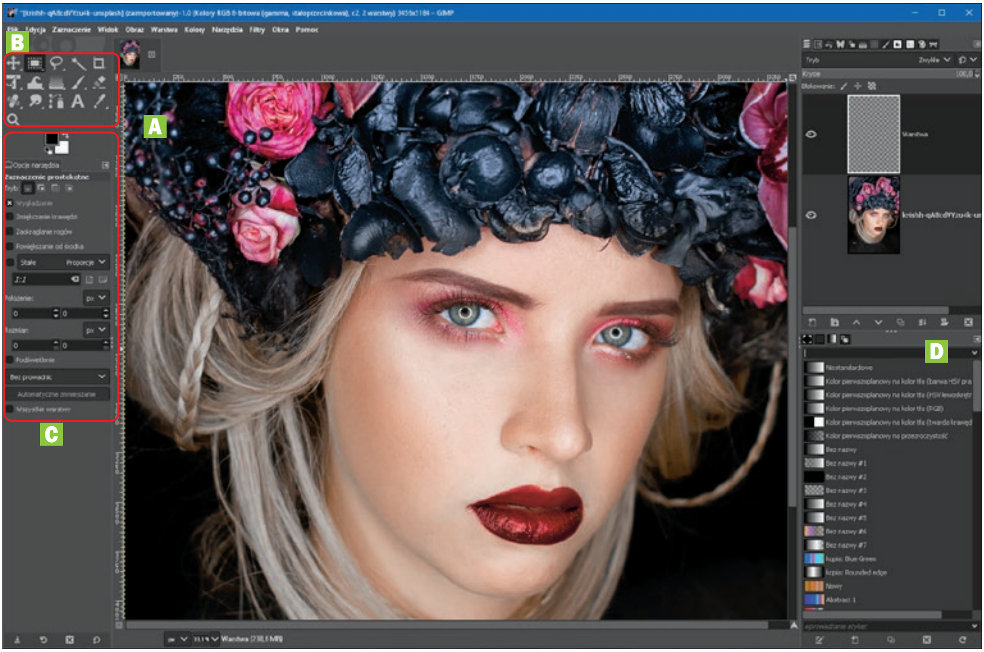
Jeżeli chcemy wyłączyć lub włączyć podgląd wszystkich doków, wciskamy klawisz tab na klawiaturze.



Żeby przemieścić panel w inne miejsce wśród zakładek, chwytamy za ikonę lub nazwę panelu i przesuwamy ●. Jeśli przypadkiem odczepimy jeden z paneli i chcemy go ponownie zadokować, wykonujemy podobne działanie. Następnie dosuwamy panel w miejsce przeznaczenia i puszczamy. Obszar dokowalny zaznaczony jest niebieską ramką lub w całości podświetlony na niebiesko ●.

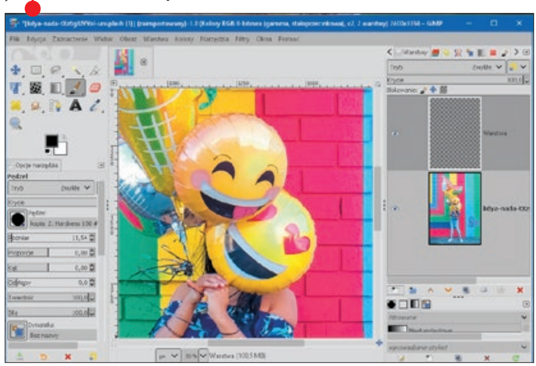


Okno programu



Fot. Krishh / Unsplash.com

Interfejs programu GIMP ma domyślnie ciemną kolorystkę, a ikony narzędzi są schematyczne i monochromatyczne. Jeśli wolimy jasny interfejs i kolorowe ikony, możemy to zmienić w ustawieniach programu (patrz punkt **5** na stronie 5).
Po instalacji program działa w trybie jednego okna (jak Photoshop). Centralny obszar zajmuje okno **edytora obrazu** A, w którym wyświetlone jest zdjęcie czy projekt.
Jeśli otworzymy kilka obrazów naraz, zostaną umieszczone na osobnych **zakładkach**.
Po lewej stronie znajduje się **przybornik z narzędziami** B (patrz strona 5). Są one pogrupowane według przeznaczenia.
W domyślnym układzie GIMP-a **opcje wybranego narzędzia** są wyświetlone w panelu pod przybornikiem C.
Po prawej stronie okna znajdują się panele z pozostałymi **narzędziami, funkcjami czy opcjami narzędzi** – większość na zakładkach D.
Tutaj kontrolujemy warstwy, kanały obrazu czy historię działań. Panele to tak zwane doki, których układ możemy przearanżować (patrz strona 8).
Co zawierają poszczególne okna, dowiemy się od strony 8.



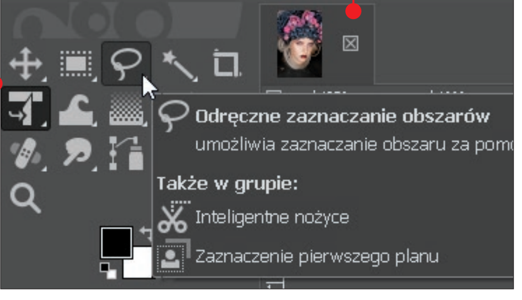
Fot. Lidya Nada / Unsplash.com

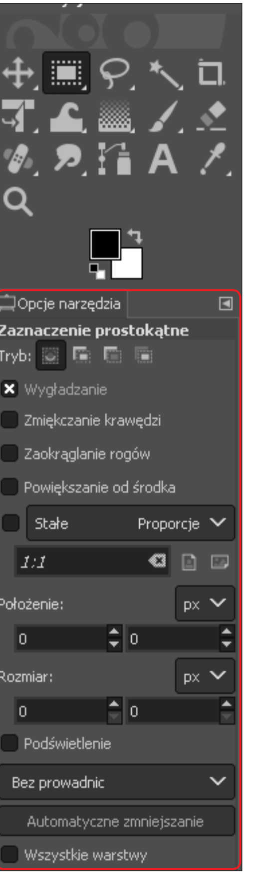
Panele w GIMP-ie

Dokowalne okna dialogowe zawierają zestawy funkcji oraz ustawienia narzędzi, a także różne informacje. Tylko panel z narzędziami – przybornik – nie jest dokowalny. Większość doków jest wyłączona i rzadko będzie nam potrzebna (możemy je włączać). Są jednak panele, z których będziemy korzystać często. Zobaczmy, co zawierają najważniejsze doki.

Przybornik i opcje narzędzia

Przybornik zawiera narzędzia ● potrzebne do pracy. W najnowszej wersji GIMP-a są one domyślnie pogrupowane. Po najechaniu kursorem na narzędzie w grupie zostanie wyświetlona zawartość grupy wraz z opisem narzędzi ●. Aby wybrać narzędzie z grupy, klikamy prawym przyciskiem myszy. Wygląd ikon narzędzi, układ grup i widoczność niektórych przyborów możemy zmienić w preferencjach programu (patrz punkty **5** i **6** na stronie 5). W tabeli na stronie 13 opisano poszczególne narzędzia z przybornika. Poniżej przybornika domyślnie znajduje się panel **Opcje narzędzia**. Ten panel zawiera szczegółowe ustawienia ● aktywnego narzędzia wybranego wcześniej w przyborniku. Panel ten możemy zadokować w innym miejscu okna GIMP-a.

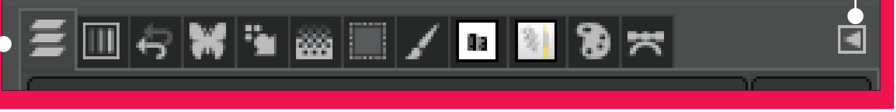


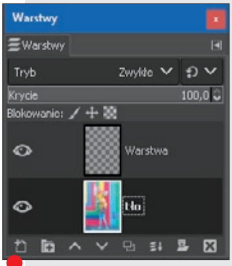


ULUBIONE DOKI

Domyślnie większość paneli znajduje się na zakładkach oznaczonych niewielkimi ikonami ●. To utrudnia przełączanie się między tymi częściej używanymi. Możemy je bardziej zaakcentować. W tym celu klikamy na ●, wybieramy **Styl kart** i zaznaczamy **Ikona i tekst**. Dzięki temu panel będzie opisany ikoną oraz nazwą ● i łatwiej go odnajdziemy.





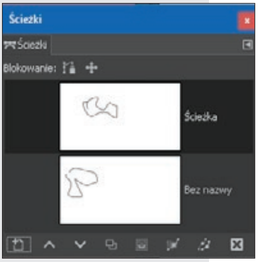


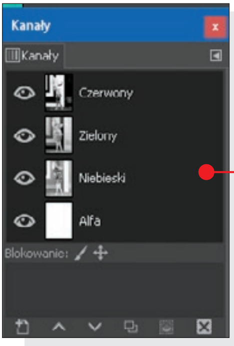
Warstwy

Panel **Warstwy** zawiera warstwy dokumentu wyświetlonego w oknie GIMP-a. Umożliwia zarządzanie warstwami, tworzenie nowych, pomaga w tworzeniu fotomontaży i efektów kolorystycznych (na przykład poprzez mieszanie warstw). Pozwala na niedestrukcyjną pracę na obrazie. Okno to jest jednym z ważniejszych paneli w programie do edycji graficznej.

Ścieżki

Panel **Ścieżki** pozwala zarządzać tworzonymi na obrazie ścieżkami (służy do tego narzędzie **Ścieżki**). Umożliwia przekształcenie ścieżki w zaznaczenie i odwrotnie. Pozwala także na obrysowywanie ścieżki.





Kanały

Panel **Kanały** wyświetla kanały kolorystyczne obrazu (ich monochromatyczne odzwierciedlenia) – w przypadku obrazu RGB jest to kanał czerwony, zielony i niebieski. Dodatkowo w tym miejscu może pojawić się kanał alfa (czyli przezroczystości).

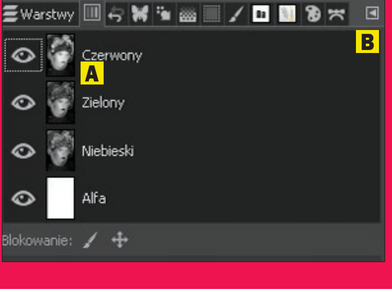
Pędzle

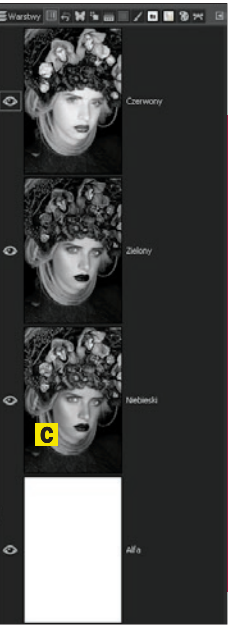
Panel **Pędzle** udostępnia różne kształty końcówek pędzla (przy korzystaniu z narzędzia **Pędzel**). Możemy je edytować lub tworzyć nowe. Wśród kształtów znajdziemy tworzące tekstury czy plamy. Z tego panelu włączamy panel **Edytor pędzli**.

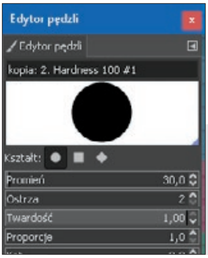


WIĘKSZY PODGLĄD W OKNIE DOKOWALNYM

Domyślnie podgląd zawartości niektórych paneli (jak okna z warstwami czy kanałami) jest nieduży A. Jeśli chcemy widzieć lepiej szczegóły, ustawmy większy podgląd. W tym celu klikamy na B, potem na Rozmiar podglądu i wybieramy odpowiadający nam rozmiar C.

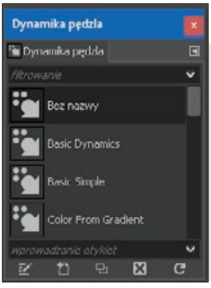






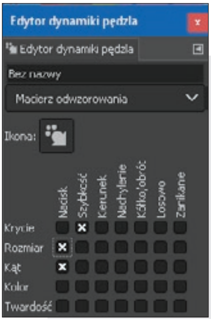
Edytor pędzli

Panel pozwalający dopracować wygląd końcówki **pędzla** czy utworzenie nowego.



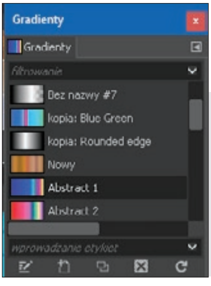
Dynamika pędzla

Panel **Dynamika** pędzla pozwala dostosować zachowanie pędzla podczas rysowania. Zawiera gotowe ustawienia. Z tego panelu przechodzimy do **Edytora dynamiki pędzla**.



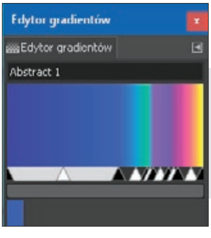
Edytor dynamiki pędzla

Pozwala edytować lub utworzyć nową dynamikę pędzla (czyli sposób zachowania się pędzla podczas pracy). Jest to przydatne, zwłaszcza gdy korzystamy z tabletu graficznego i piórka.



Gradienty

Panel **Gradienty** zawiera listę gotowych gradientów i służy do zarządzania nimi. Z tego panelu włączamy panel **Edytor gradientów**.

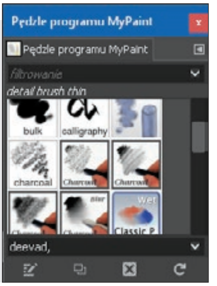


Edytor gradientów

Okno **Edytor gradientów** służy do tworzenia i modyfikacji gradientów.

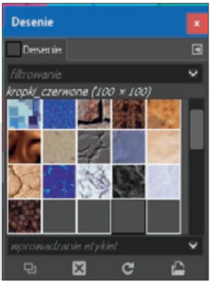
Pędzle programu MyPaint

Panel zawierający pędzle z programu MyPaint, które pozwalają cyfrowym malarzom malować przyborami znanymi z programu MyPaint bezpośrednio w GIMP-ie.



Desenie

Panel **Desenie** udostępnia różne wzory, służące do wypełnienia zaznaczonego obszaru na obrazie.



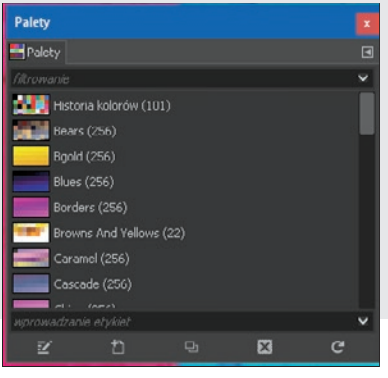
Kolory

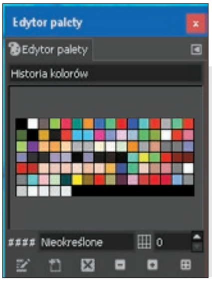
Panel **Kolory** wyświetla okno wyboru koloru pierwszoplanowego i tła.



Palety

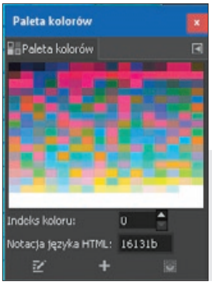
Panel **Palety** zawiera gotowe zestawy kolorów do wykorzystania w pracy. Z tego panelu włączamy panel **Edytor palety**.





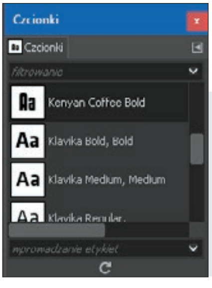
Edytor palety

Panel **Edytor palety** służy do edytowania wybranej palety kolorów lub utworzenia nowej. W tym celu można skorzystać z narzędzia **Pobranie koloru**.



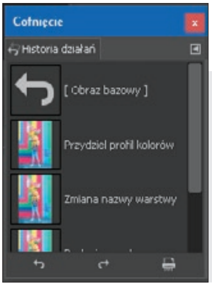
Paleta kolorów

Panel **Paleta kolorów** zawiera paletę kolorów indeksowanego obrazu.



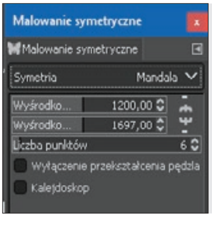
Czcionki

Panel **Czcionki** pozwala na wybór czcionki, gdy korzystamy z narzędzia **Tekst**. Umożliwia łatwe wyszukiwanie.



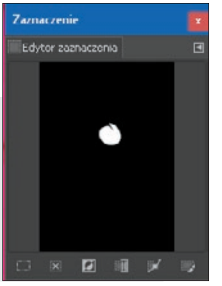
Historia działań

Panel **Historia działań** służy do cofania lub przywracania cofniętych czynności, które zostały wykonane podczas pracy nad dokumentem (obrazem).



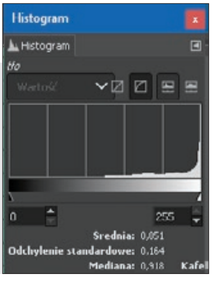
Malowanie symetryczne

Panel **Malowanie symetryczne** pozwala na ustawienie zasad malowania czy rysowania zgodnie z ustaloną symetrią.



Edytor zaznaczenia

Panel **Edytor zaznaczenia** zawiera polecenia związane z tworzeniem zaznaczeń. Widoczny jest na nim czarno-biały podgląd selekcji.

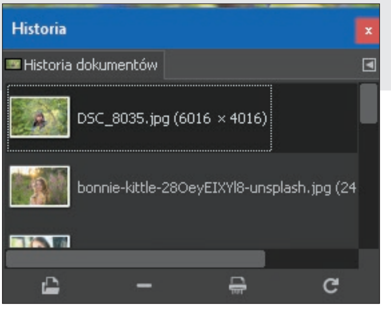


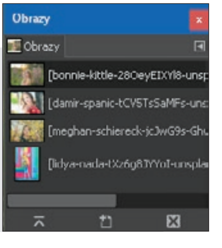
Histogram

Panel **Histogram** pokazuje wykres rozłożenia na obrazie pikseli o danej jasności. Pozwala stwierdzić, czy na zdjęciu znajdują się niewłaściwie naświetlone obszary.

Historia dokumentów

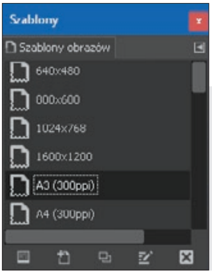
Panel **Historia dokumentów** zawiera historię otwartych lub edytowanych do danego momentu obrazów.





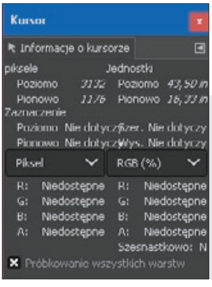
Obrazy

Panel **Obrazy** zawiera listę otwartych w GIMP-e dokumentów. Dwukrotne kliknięcie na miniaturę obrazu uaktywni okno z tym obrazem.



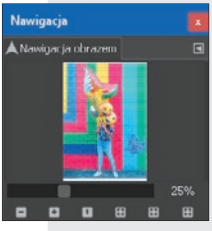
Szablony

W panelu **Szablony** znajdziemy gotowe ustawienia obrazów, na przykład format czy rozdzielczość. Możemy też utworzyć nowe.



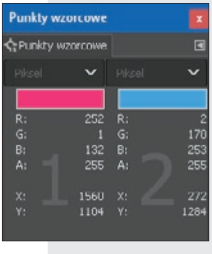
Kursor

Panel **Kursor** udostępnia informacje o położeniu kursora na obrazie oraz pikselach, nad którymi znajduje się kursor.



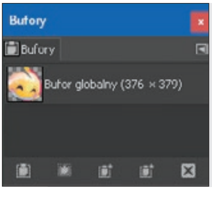
Nawigacja

Panel **Nawigacja** pozwala na szybkie działania na podglądzie – na przykład powiększenie czy pomniejszenie widoku, dopasowanie podglądu do okna czy przesuwanie podglądu.



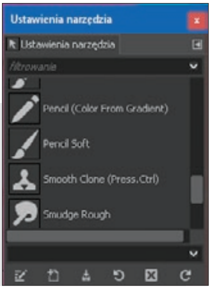
Punkty wzorcowe

Panel **Punkty wzorcowe** wyświetla informacje o wybranych pikselach na obrazie. Utworzymy je z wciśniętym klawiszem ctrl, wysuwając dwie skrzyżowane linie z linijki na krawędzi okna edytora (linijka musi być włączona w menu **Widok**).



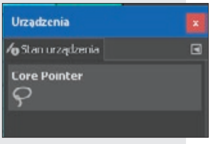
Bufory

Panel **Bufory** wyświetla elementy znajdujące się w pamięci podręcznej programu, na przykład skopiowane wycinki obrazów.



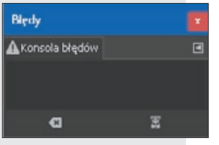
Ustawienia narzędzia

Panel **Ustawienia narzędzia** zawiera listę gotowych ustawień dla różnych narzędzi z Przybornika.



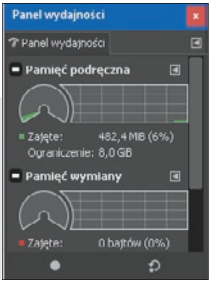
Stan urządzenia

Panel **Stan urządzenia** wyświetla aktualne ustawienia narzędzi programu.



Konsola błędów

Panel **Konsola błędów** wyświetla komunikaty o błędach pojawiających się w trakcie pracy z programem.



Panel wydajności

Panel wydajności pokazuje stan pamięci podręcznej i pamięci wymiany w GIMP-ie.

WIDOCZNOŚĆ OKIEN DIALOGOWYCH



Niektóre okna dokowalne – jak **Edytor gradientów** czy **Edytor pędzli** – nie są widoczne w menu **Okna**. Pojawiają się dopiero po kliknięciu na przycisk ● w innym oknie dialogowym (jak **Gradient** czy **Pędzel**).

NARZĘDZIA W PRZYBORNIKU

NARZĘDZIE	ZASTOSOWANIE
Przesunięcie	Przesuwa warstwy, zaznaczenia i inne obiekty
Wyrównanie	Wyrównuje lub układa warstwy i inne obiekty
Zaznaczenie prostokątne	Zaznacza obszar prostokątny
Zaznaczenie eliptyczne	Zaznacza obszar eliptyczny
Odręczne zaznaczanie obszarów	Umożliwia zaznaczanie obszaru odręczne lub za pomocą wielokątów
Inteligentne nożyce	Zaznacza obszar, dopasowując zaznaczenie do krawędzi
Zaznaczenie pierwszego planu	Automatycznie zaznacza obszar zawierający obiekty uznane za pierwszy plan
Różdżka	Zaznacza obszar na podstawie koloru
Zaznaczenie według koloru	Zaznacza kilka obszarów z podobnymi kolorami
Kadrowanie	Pozwala przyciąć brzegi obrazu
Uniwersalne przekształcenie	Przekształca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
Obrót	Obraca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
Skalowanie	Skaluje warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
Nachylenie	Nachyla warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
Odbicie	Odwraca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę, pionowo lub poziomo
Perspektywa	Zmienia perspektywę warstwy, zaznaczenia lub ścieżki
Przekształcenie 3D	Stosuje przekształcenie 3D na warstwie, zaznaczeniu lub ścieżce
Przekształcenie za pomocą uchwytów	Zniekształca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę za pomocą uchwytów
Odkształcanie	Zniekształca za pomocą innych narzędzi
Przekształcenie za pomocą klatki	Zniekształca zawartość zaznaczenia za pomocą klatki

NARZĘDZIE	ZASTOSOWANIE
Gradient	Wypełnia zaznaczony obszar kolorem z gradientu
Wypełnienie kubełkiem	Wypełnia zaznaczony obszar kolorem lub deseniem
Pędzel	Umożliwia malowanie płynnymi pociągnięciami pędzla
Ołówek	Umożliwia rysowanie pociągnięciami o twardej krawędzi
Aerograf	Rysuje ze zmiennym naciskiem
Stalówka	Służy do kaligrafowania
Pędzel programu MyPaint	Używa pędzli programu MyPaint w programie GIMP
Gumka	Usuwa piksele warstwy, używając pędzla
Łatka	Wybiórczo usuwa nieregularności z obrazu
Klonowanie	Kopiuje i wkleja piksele obrazu lub deseń za pomocą pędzla
Klon perspektywy	Klonuje obraz, uwzględniając perspektywę
Rozsmarowywanie	Rozsmarowuje piksele obrazu, używając pędzla
Rozmywanie/ wyostrzanie	Wybiórczo rozmywa lub wyostrza obszary, używając pędzla
Rozjaśnianie/ przyciemnianie	Wybiórczo rozjaśnia lub przyciemnia obszary, używając pędzla
Ścieżki	Umożliwia tworzenie i modyfikowanie ścieżek
Tekst	Umożliwia tworzenie i modyfikowanie tekstu
Pobranie koloru	Ustawia kolor, pobierając go z pikseli obrazu
Miarka	Umożliwia mierzenie odległości i kątów
Powiększenie	Umożliwia dostosowanie powiększenia podglądu obrazu
Aktywny kolor pierwszoplanowy / tła	Pola wyboru koloru narzędzia oraz tła

Skróty klawiaturowe

GIMP pozwala na stosowanie skrótów klawiaturowych, znacznie przyspieszających pracę z tym programem. Służą one do błyskawicznego wywoływania danych narzędzi lub poleceń. Większość skrótów wyświetlana jest przy nazwie narzędzia lub opcji w menu. W tabeli znajdziemy najważniejsze z nich. Możemy również skonfigurować własne skróty (patrz strona 17).

MENU PLIK	
Nowy obraz	ctrl + N
Otwórz obraz	ctrl + O
Otwórz obraz jako nową warstwę	ctrl + alt + O
Wyeksportuj jako	shift + ctrl + E
Zapisz jako	shift + ctrl + S
Zapisz obraz	ctrl + S
Zamknij widok	ctrl + W
Zamknij wszystkie	shift + ctrl + W
Zakończ program	ctrl + Q

MENU ZAZNACZENIE	
Zaznacz całość	ctrl + A
Usuń zaznaczenie	shift + ctrl + A
Odwróć zaznaczenie	ctrl + I
Oderwij zaznaczenie	shift + ctrl + L
Zaznacz według koloru	shift + O
Zaznaczenie ze ścieżki	shift + V
Szybka maska	shift + Q

MENU OBRAZ	
Powiel obraz	ctrl + D
Połącz widoczne warstwy	ctrl + M
Właściwości obrazu	alt + enter

MENU EDYCJA	
Cofnij	ctrl + Z
Ponów	ctrl + Y
Skopiuj	ctrl + C
Wytnij	ctrl + X
Wklej	ctrl + V
Wypełnij kolorem pierwszoplanowym	ctrl + ;
Wypełnij kolorem tła	ctrl + .
Wypełnij deseniem	ctrl + ;

MENU WIDOK	
Wycentruj obraz	shift + J
Cały obraz w oknie	shift + ctrl + J
Powiększenie 100%	1
Powiększanie	+
Pomniejszanie	–
Dopasuj okno	ctrl + J
Pełny ekran	F11
Widok zaznaczenia	ctrl + T
Widok prowadnic	shift + ctrl + T
Widok linijek	shift + ctrl + R

MENU POMOC	
Pomoc	F1
Znajdź i wykonaj polecenie	/

MENU NARZĘDZIA

Narzędzie	Skrót
Ścieżki	B
Tekst	T
Pobieranie koloru	O
Miarka	shift + M
Powiększanie	Z
Przybornik	ctrl + B
Domyślne kolory (czarny i biały)	D
Zamień kolory	X
Zaznaczenie prostokątne	R
Zaznaczenie eliptyczne	E
Zaznaczenie odręczne	F
Różdżka	U
Zaznacz według koloru	shift + O
Inteligentne nożyce	I
Wypełnienie kubełkiem	shift + B
Gradient	L
Ołówek	N
Pędzel	P
Gumka	shift + E
Aerograf	A
Stalówka	K
Pędzel programu MyPaint	Y
Klonowanie	C
Łatka	H
Rozmywanie/wyostrzanie	shift + U
Rozsmarowywanie	S
Rozjaśnienie/przyciemnienie	shift + D
Wyrównanie	Q
Przesunięcie	M
Kadrowanie	shift + C
Obrót	shift + R
Skaluj	shift + S
Nachylenie	shift + H
Perspektywa	shift + P
Przekształcenie 3D	shift + W
Uniwersalne przekształcenie	shift + T
Przekształcenie za pomocą uchwytów	shift + L
Odbicie	shift + F
Przekształcenie za pomocą klatki	shift + G
Odkształcanie	W

MENU WARSTWA

Polecenie	Skrót
Nowa warstwa	shift + ctrl + N
Powiel warstwę	shift + ctrl + D
Poprzednia warstwa	page up
Następna warstwa	page down
Najwyższa warstwa	home
Najniższa warstwa: End	end
Przesunięcie warstwy	shift + ctrl + O

MENU OKNA

Okno	Skrót
Warstwy	ctrl + L
Pędzle	shift + ctrl + B
Desenie	shift + ctrl + P
Gradienty	ctrl + G
Przybornik	ctrl + B
Ukrycie doków	tab ⇥

OPERACJE NA NARZĘDZIACH

PRZESUNIĘCIE	
Przesunięcie zaznaczenia	alt
Przesunięcie ścieżki	ctrl

ZAZNACZENIE PROSTOKĄTNE / ELIPTYCZNE I KADROWANIE	
Tworzenie zaznaczenia / ramki kadru o równych proporcjach	Kliknięcie + shift
Tworzenie zaznaczenia / ramki kadru od środka	Kliknięcie + shift + ctrl

ZAZNACZENIE ODRĘCZNE	
Obrót linii zaznaczenia co 15 stopni	ctrl
Dodawanie do zaznaczenia	shift
Odejmowanie od zaznaczenia	ctrl

ŚCIEŻKI	
Modyfikacja	ctrl
Przesunięcie	alt

NARZĘDZIA DO MALOWANIA I RYSOWANIA	
Zwiększanie rozmiaru pędzla	]
Zmniejszanie rozmiaru pędzla	[
Rysowanie za pomocą prostych odcinków	shift + klikanie
Obrót odcinka co 15 stopni	ctrl

WYPEŁNIENIE KUBEŁKIEM	
Pobranie koloru w miejscu kliknięcia	ctrl
Wypełnienie podobnych kolorów	shift
Wypełnienie koloru tła	alt

ROZJAŚNIANIE/PRZYCIEMNIANIE ORAZ ROZMYWANIE/WYOSTRZANIE	
Przełączanie pomiędzy trybami	ctrl

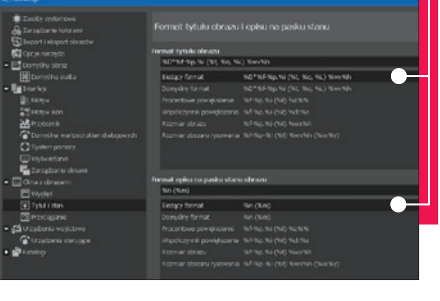
AKTYWNY KOLOR PIERWSZOPLANOWY / TŁA	
Domyślne kolory (czarny i biały)	D
Zamień kolory	X

DANE O OBRAZIE

GIMP wyświetla bieżące informacje o obrazie i podglądzie na paskach – u góry na belce programu ●, a także na dole pod dokumentem ●. Możemy określić, jakie dane będą tutaj wyświetlane. W tym celu z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje**. W oknie dialogowym wybieramy **Okna z obrazami** i **Tytuł i stan**. Pokazane są tutaj szablony zmiany danych. Korzystając z tych formatów, w polach ● możemy dopisać to, co chcemy, aby zostało wyświetlone.

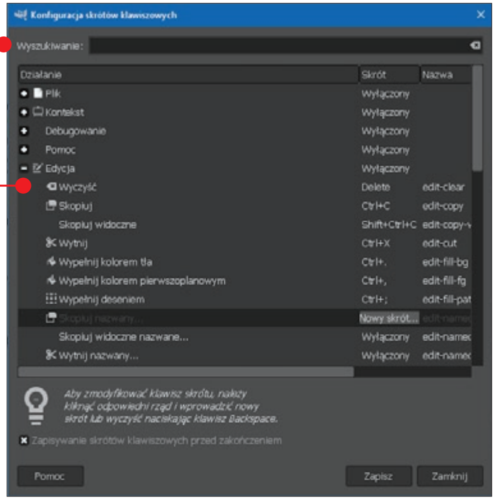


Fot. Bruce Mars / Unsplash.com

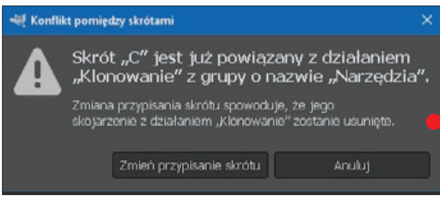


Konfiguracja skrótów klawiaturowych

1 Aby skonfigurować skróty klawiaturowe, z menu **Edycja** wybieramy **Skróty klawiszowe**. W oknie dialogowym **Konfiguracja skrótów klawiszowych** rozwijamy listę poleceń lub narzędzi w danym menu. Możemy też skorzystać z pola wyszukiwania.



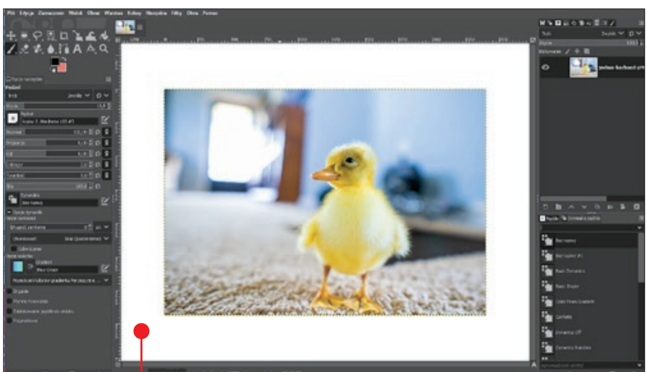
2 Przy większości poleceń mamy skonfigurowane skróty, lecz przy niektórych widoczna jest informacja **Wyłączony**, co oznacza, że opcja ta nie ma przypisanego klawisza. Aby dodać lub zmienić skrót, klikamy na dotychczasowy skrót lub na **Wyłączony**. Wciskamy kombinację klawiszy, aby dodać nowy skrót. Klikamy na **Zapisz**.



3 Jeżeli nowa kombinacja jest już przypisana do innego polecenia, pojawi się ostrzeżenie. Klikamy na **Zmień przypisanie skrótu**, jeśli mimo to chcemy zastosować dany skrót.

Opcje widoku

W menu **Widok** dostępne są ustawienia związane z konfiguracją elementów usprawniających pracę. Możemy na przykład włączyć lub wyłączyć wyświetlanie granicy warstwy, widok prowadnic czy pomocniczej siatki, która przydaje się podczas projektowania graficznego. Jeśli zaznaczymy **Przyciąganie do prowadnic**, wówczas warstwy czy inny element będą przyciągane do prowadnic, co czasem usprawnia pracę. Możemy też wybrać inny kolor tła dla edytowanego obrazy, czyli tak zwaną wyściółkę. W tym celu z menu **Widok** wybieramy **Kolor wyściółki** i **Dowolny kolor...**, aby wybrać na przykład biały.



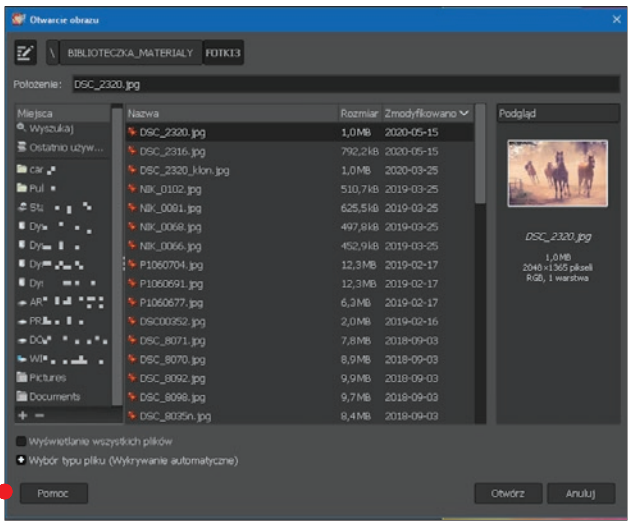
Fot. Joshua Bachand / Unsplash.com

2 Podstawowe operacje

Z tego rozdziału dowiemy się, jak w GIMP-ie przeprowadzać najważniejsze operacje i poznamy ukryte, dodatkowe możliwości podstawowych funkcji

Operacje na plikach

Do najbardziej podstawowych operacji należą te związane z otwieraniem, tworzeniem i zapisem plików. GIMP umożliwia eksport do różnych formatów, których wybór zależy od przeznaczenia obrazu.

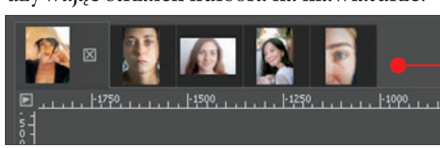


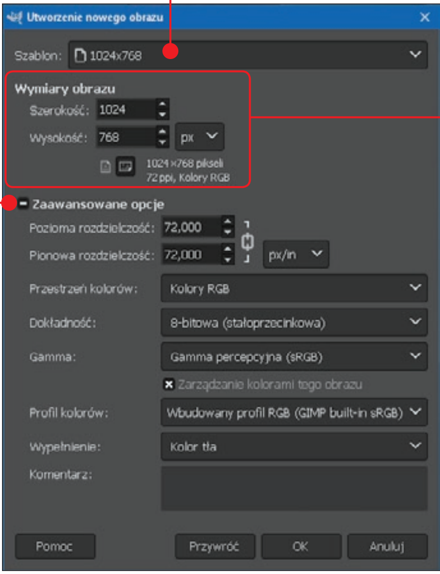
Otwieranie plików

1 Aby wczytać do GIMP-a wybrany obraz (w dowolnym obsługiwanym formacie, patrz ramka na stronie 20), w menu **Plik** klikamy na **Otwórz...**. Wybieramy plik z dysku, posługując się oknem dialogowym ●. Możemy też przeciągnąć plik z Eksploratora na ikonę programu GIMP lub na okno edytora.

2 Jeśli chcemy wczytać obraz, nad którym wcześniej pracowaliśmy, możemy to zrobić, wybierając z menu **Plik** opcję **Ostatnio otwierane**. Znajdziemy tu listę używanych plików.

3 Jeśli otworzyliśmy kilka obrazów, zostaną one ułożone na zakładkach ●. Pomiędzy otwartymi obrazami możemy się przełączać, używając strzałek kursora na klawiaturze.





4 Możemy też wczytać obraz jako nową warstwę do już otwartego dokumentu (na przykład gdy chcemy zrobić fotomontaż) albo wczytać kilka plików graficznych jako warstwy jednego obrazu. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Możemy też przeciągnąć plik z Eksploratora na okno z otwartym obrazem.

5 Jeśli skopiowaliśmy obraz (na przykład z internetu), używając polecenia Kopiuj grafikę czy skrótu ctrl+C, możemy go umieścić w oknie GIMP-a, wybierając z menu **Plik** polecenie **Utwórz**, a potem **Ze schowka...**.

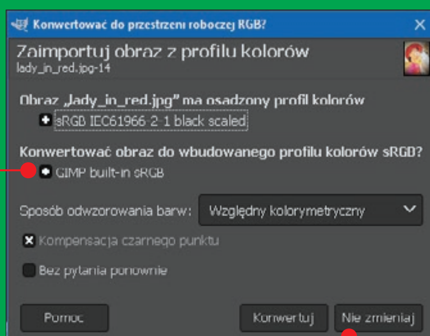
Tworzenie nowego obrazu

1 Aby utworzyć nowy pusty obraz, z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym określamy wymiary obrazu ● (domyślnie w pikselach). Z listy ● możemy wybrać gotowy szablon.

2 Jeśli rozwiniemy **Zaawansowane opcje** ●, będziemy mogli także określić inne parametry dokumentu – jak przestrzeń i profil

PROFIL KOLORÓW

Podczas otwierania pliku z osadzonym profilem kolorów pojawia się okno z pytaniem, czy przekonwertować kolory do wbudowanego profilu sRGB GIMP-a ●. W większości przypadków lepiej zostawić oryginalny profil i w razie potrzeby przydzielić inny (z menu **Obraz** wybieramy **Zarządzanie kolorami** i **Przydziel profil kolorów**). Także konwersję do innego profilu możemy przeprowadzić później (z menu **Obraz** wybieramy **Zarządzanie kolorami** i **Konwertuj do profilu kolorów**). Dlatego podczas otwierania pliku klikamy na **Nie zmieniaj** ●. Jeśli obraz nie ma osadzonego profilu, to GIMP automatycznie przypisze do obrazu wbudowany profil sRGB (GIMP built-in sRGB).
Warto wiedzieć, że podczas konwersji z szerszej przestrzeni barwnej na węższą (lub po prostu inną) możemy utracić część informacji. Dlatego nie powinniśmy robić tego wielokrotnie. Obraz możemy jednak



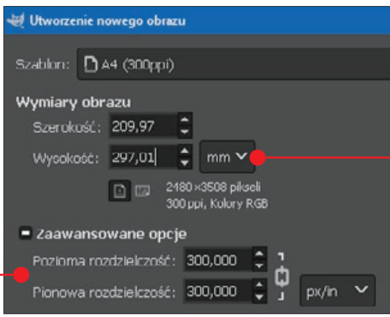
przekonwertować na przykład na profil drukarki przed oddaniem go do druku. Z kolei jeśli obraz nie ma osadzonego profilu, a my nie wiemy, jaki powinien mieć, warto przydzielić mu najbardziej uniwersalny sRGB, by kolory były wyświetlane podobnie na różnych urządzeniach. Musimy też zapisać profil ICC razem z obrazem podczas eksportu (patrz strona 20).

OBSŁUGIWANE FORMATY PLIKÓW

Natywny format programu GIMP to XCF. Oprócz niego program obsługuje większość popularnych i mniej popularnych formatów plików (takie jak: JPEG, BMP, PNG, XPM, TIFF, GIF). GIMP wspiera również pliki PSD z warstwami, także te 16-bitowe.

kolorów, a także wypełnienie (możemy wybrać na przykład **Przezroczystość**, gdy nie chcemy wypełnienia).

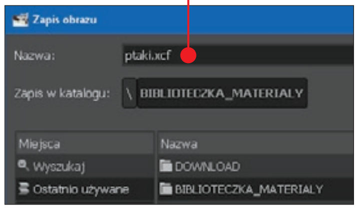
3 Jeśli planujemy przygotować projekt do wydruku w danym formacie, podajemy rozdzielczość druku ●, a wymiary określamy w calach, centymetrach lub milimetrach ●.



4 Po określeniu wszystkich parametrów klikamy na **OK**, by utworzyć obraz.

Zapisywanie obrazu do dalszej edycji

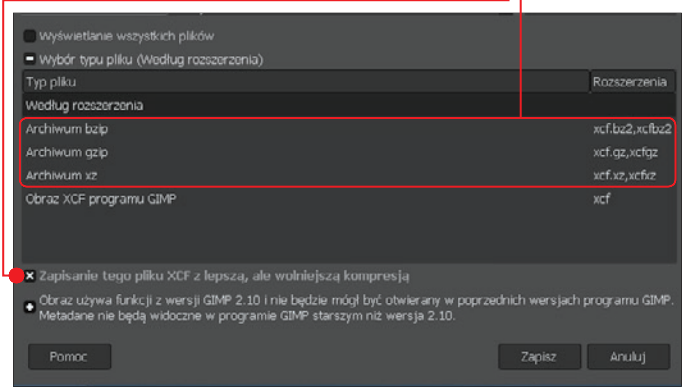
1 Naszą pracę – szczególnie gdy jest skomplikowana i zawiera warstwy – zawsze warto zapisywać w natywnym formacie **XCF** ●. Zapis w tym formacie jest bezstratny. W tym celu z menu **Plik** wybieramy opcję **Zapisz jako...** lub **Zapisz kopię...**. Nazywamy plik i klikamy na **Zapisz**. W ciągu pracy nad plikiem warto co jakiś czas używać skrótu klawiaturowego ctrl+S, by na bieżąco zapisywać efekty.



2 Jeśli nasz dokument ma duży rozmiar w megabajtach (na przykład za sprawą licznych warstw), możemy zaznaczyć opcję ●. W ten sposób rozmiar pliku zostanie zmniejszony. Niestety, zapis z włączoną tą funkcją trwa dłużej. Możemy również skorzystać z plików archiwum ●, co także pomaga oszczędzić miejsce na dysku.

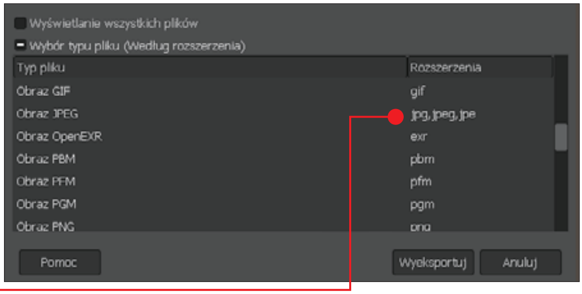
Eksport obrazu

1 Jeśli chcemy zapisać obraz w formacie innym niż natywny, z menu **Plik** należy wybrać opcję **Wyeksportuj** lub **Wyeksportuj**



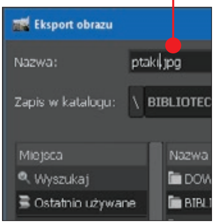


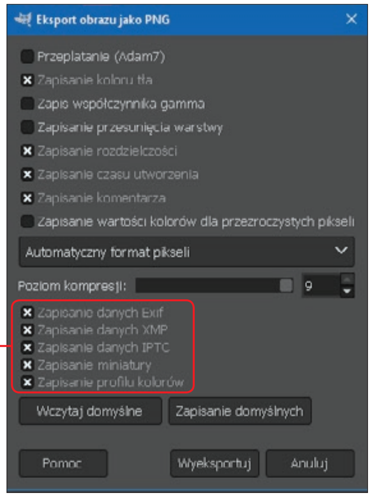
jako.... GIMP pozwala w ten sposób zapisać obraz między innymi w formacie **JPEG**, **GIF**, **PNG**, **TIFF** czy nawet **PSD** – z warstwami, które można edytować w Photoshopie.



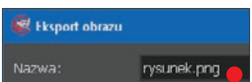
2 Nazywamy plik i dodajemy rozszerzenie lub wybieramy je z listy. Następnie klikamy na **Wyeksportuj**.

3 W zależności od wybranego formatu pojawi się okno zawierające opcje eksportu. W przypadku formatu **JPEG** (najlepszego do zapisu fotografii) suwakiem **A** określamy jakość obrazu – im wyższa jakość, tym większy rozmiar pliku **B**. Jeśli zaznaczymy **C**, efekt ustawień kompresji będziemy mogli obserwować bezpośrednio na obrazie. Dobieramy ustawienie odpowiednie dla sytuacji (na przykład do internetu lepiej zapisywać pliki o mniejszych rozmiarach). Zaznaczamy również **D**, by razem z obrazem został zapisany profil kolorów. Klikamy na **Wyeksportuj**.



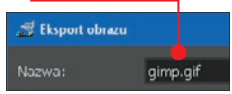


4 Jeśli chcemy zapisać grafikę z przezroczystością, najlepiej wybrać format **PNG**. Obrazek w tym formacie ma dobrą jakość, krawędzie są gładkie, a przejścia tonalne oraz przezroczystości zachowane. Po kliknięciu na **Wyeksportuj** pojawi się okno, w którym możemy pozostawić domyślne ustawienia (ewentualnie usuwamy zaznaczenia przy danych, których nie chcemy pozostawiać w pliku) i klikamy na **Wyeksportuj**.



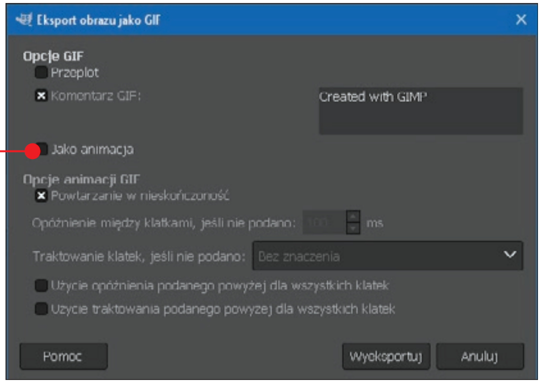


5 Jeżeli chcemy zapisać animację lub grafikę do internetu o małym rozmiarze pliku, wybierzmy **GIF**. Obraz może mieć jednak gorszą jakość niż PNG, krawędzie mogą być nierówne, a przejścia tonalne pozbawione gładkości. Nie zapiszemy w ten sposób również poprawnie cienia.





Po kliknięciu na **Wyeksportuj** pojawi się okno, w którym zaznaczamy **Jako animacja** ●, jeśli chcemy utworzyć animowany **GIF** na podstawie warstw obrazu (gdzie każda warstwa to osobna klatka filmu) i określamy parametry animacji. Klikamy na **Wyeksportuj**.

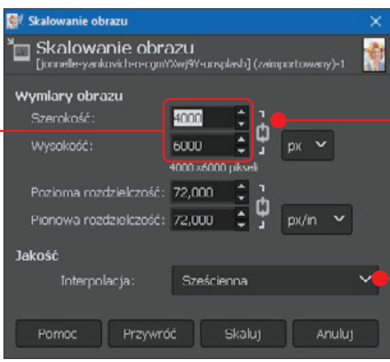


Rozmiar obrazu

Zobaczmy, jak w GIMP-ie zmienić rozmiar obrazu, a także sprawdzić, jakie wymiary wydruku osiągniemy.

Skalowanie obrazu

1 Aby zmienić rozmiar obrazu, z menu **Obraz** wybieramy polecenie **Skaluj obraz...**. W oknie dialogowym w polach ● podajemy nowe wymiary w pikselach. Aby zachować proporcje, pola muszą być złączone ogniwem łańcucha ●.

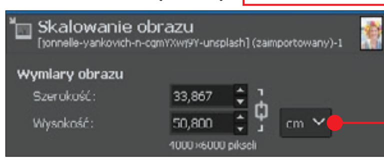


2 Skalując obraz (zwłaszcza z myślą o internecie), nie musimy przejmować się kwestią rozdzielczości. Z listy **Jakość** wybieramy metodę interpolacji – zwykle najlepiej ●. Przy ustawieniu **Brak** skalowane obrazy wyjdą poszatkowane i przeostrzone. Takie ustawienie sprawdza się tylko przy prostych grafikach, jak kwadraty.

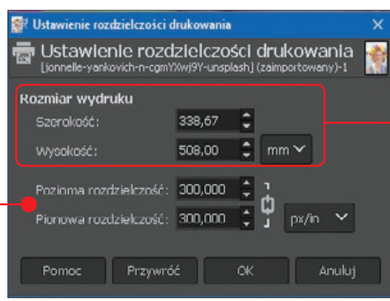
3 Pamiętajmy, że zwiększanie rozmiaru obrazu pogarsza jego jakość. Przy zmniejszaniu obrazu nie jest to zauważalne. Klikamy na **Skaluj**, by wykonać działanie.

Rozmiar wydruku

1 Skalując obraz, możemy sprawdzić maksymalny rozmiar wydruku. W tym celu w oknie **Skalowanie obrazu** warto zmienić jednostki na centymetry ● lub milimetry.

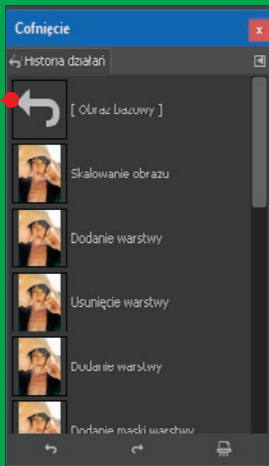


2 Następnie podajemy rozdzielczość wydruku – zwykle jest to 300 dpi ●. Maksymalny rozmiar wydruku, jaki możemy wykonać z tego obrazu, zobaczymy w polach ●. Podobną informację uzyskamy, wybierając z menu **Obraz** opcję **Rozmiar wydruku...**.

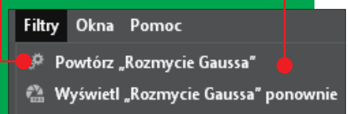


COFANIE, PRZYWRACANIE I POWTARZANIE CZYNNOŚCI

Jedna z częściej wykonywanych przez nas operacji podczas pracy w GIMP-ie to cofanie czynności. Wykonujemy je za pomocą panelu **Historia działań**, klikając na czynność, do której chcemy wrócić, lub na **Obraz bazowy** ●, jeśli chcemy wycofać wszystkie działania. W podobny sposób możemy przywrócić cofnięte czynności. Możemy też posłużyć się skrótem klawiaturowym ctrl+Z (cofanie czynności) lub ctrl+Y (przywracanie cofniętej czynności). Liczba możliwych cofnięć jest ograniczona pamięcią komputera (możemy ją zwiększyć w ustawieniach GIMP-a).



Jeśli chcemy powtórzyć wykonaną czynność (dotyczy to użycia filtrów), z menu **Filtry** wybieramy opcję powtórzenia danego filtra ● lub wciskamy skrót klawiaturowy ctrl+F. Jeśli chcemy tylko wywołać okno ostatnio użytego filtra ●, wciskamy shift+ctrl+F.

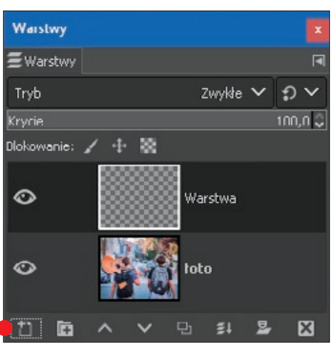


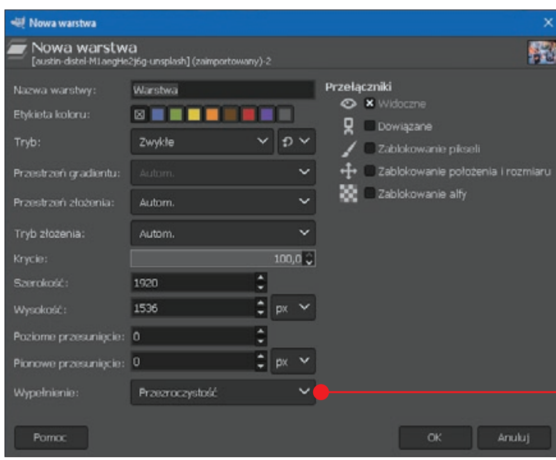
Operacje na warstwach i maskach

Działania na warstwach są konieczne, gdy chcemy utworzyć fotomontaż, wykonać ciekawy efekt czy dobrze wyretuszować zdjęcie. Do tworzenia warstw i zarządzania nimi służy panel **Warstwy**. Zobaczmy, jak pracować z warstwami.

Dodawanie, łączenie i usuwanie warstw obrazu

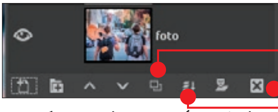
1 Aby dodać nową pustą warstwę, klikamy na ● na panelu **Warstwy**. Pojawia się okno, w którym określamy parametry warstwy. Najważniejszą czynnością jest ustawienie wypełnienia – na przykład warstwa może być przezroczysta ● lub wypełniona kolorem. Tryb czy krycie możemy zmodyfikować później na panelu **War-**



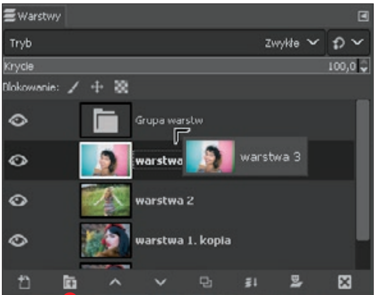


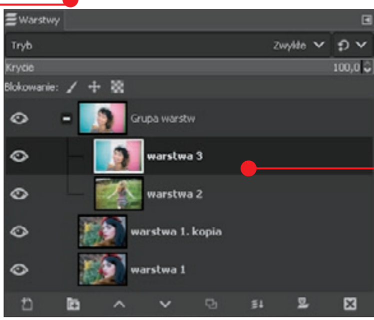
stwy. Klikamy na **OK**. Klikając na przycisk tworzenia warstwy z wciśniętym klawiszem shift, utworzymy nową warstwę z pominięciem okna ustawień.

2 Istniejącą warstwę możemy powielić. W tym celu klikamy na przycisk .

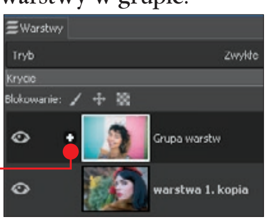


3 Na panelu możemy również utworzyć grupę warstw. W tym celu klikamy na .





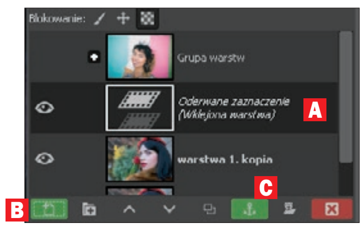
Następnie przeciągamy wybrane warstwy na grupę, umieszczając je w niej . Funkcja ta pozwala kontrolować warstwy obrazu, szczególnie gdy jest ich dużo. Możemy też łatwiej stosować różne efekty. Klikając na , zwijamy warstwy w grupie.



4 Warstwę lub grupę warstw usuniemy, zaznaczając ją i klikając na .

5 Możemy również łączyć warstwy ze sobą, by tworzyły jedną warstwę. W tym celu klikamy na przycisk (zaznaczona warstwa połączona zostanie z warstwą poniżej). Jeśli chcemy połączyć trwale wszystkie warstwy, klikamy na jedną z warstw z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Spłaszcz obraz**.

6 Warstwę utworzymy też ze skopiowanego fragmentu obrazu. Po wciśnięciu skrótu klawiaturowego ctrl+V na panelu **Warstwy** powstanie specyficzny obiekt **A**. Możemy go wkleić na nową warstwę (klikamy na **B**) albo zakotwiczyć w warstwie poniżej (klikamy na kotwicę **C**). Jeśli chcemy, aby skopiowany fragment ze zdjęcia poniżej został wklejony na nowej warstwie, ale w tej samej pozycji (bez przesunięcia), z menu **Edycja** wybieramy **Wklej jako** i **Nowa warstwa w tym samym miejscu**.



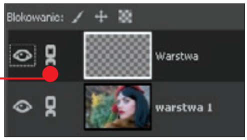
7 Nową warstwę utworzymy też z widoku, czyli ze wszystkich widocznych elementów warstw. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę i wybieramy **Nowa z widoku**.

PRZESUWANIE WARSTW W STOSIE

Warstwy możemy przemieszczać w stosie za pomocą przycisków na dole panelu **Warstwy** albo po prostu przeciągając je za pomocą myszy.

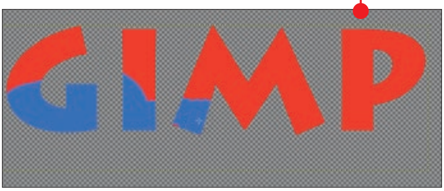
Łączenie i blokowanie warstw

1 Aby móc przesuwać kilka warstw jednocześnie, należy je połączyć za pomocą ogniwa łańcucha. Aby włączyć takie ogniwo ●, klikamy po prawej stronie ikony oka.



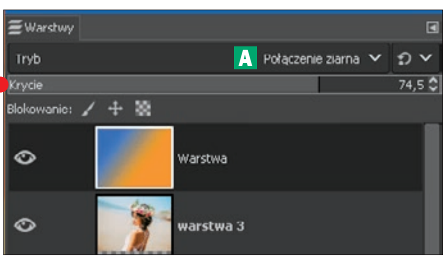
2 Warstwę możemy zablokować przed różnymi działaniami. Zaznaczając **A**, blokujemy możliwość edycji warstwy (na przykład zamalowania). Ikona **B** służy do blokowania położenia (takiej warstwy na pewno nie przesuniemy przypadkiem). Zaznaczenie ikony **C** spowoduje blokadę wyłącznie przezroczystych pikseli warstwy, za to jej zawartość będziemy mogli edytować, na przykład zamalować ●.





Mieszanie i krycie warstw

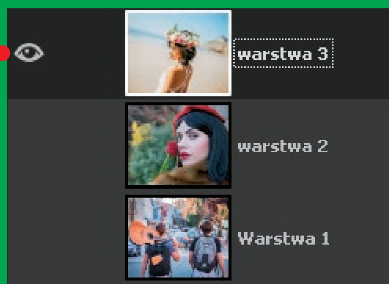
1 Opcja **Krycie** ● służy kontroli przezroczystości całej warstwy. Przesuwając suwak w lewo, zmniejszamy krycie warstwy i odsłaniamy warstwę pod spodem.



2 Mieszanie warstw pozwoli nam uzyskać na przykład bardzo ciekawe efekty kolorystyczne ●. Odpowiadający nam tryb wybieramy z listy **A**.

WIDOCZNOŚĆ WARSTW

Aby wyłączyć widoczność warstwy, klikamy na ikonę oka ● na panelu **Warstwy**. Żeby wyłączyć widoczność wszystkich warstw poza jedną, klikamy na ikonę oka przy tej warstwie z wciśniętym klawiszem [shift]. Potem możemy zastosować wybrane operacje tylko do widocznych warstw, na przykład wybrać z menu kontekstowego polecenie **Połącz widoczne warstwy...**.

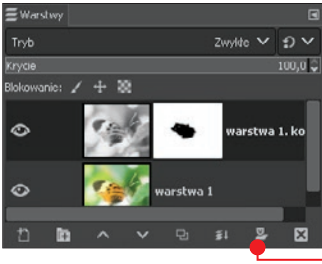




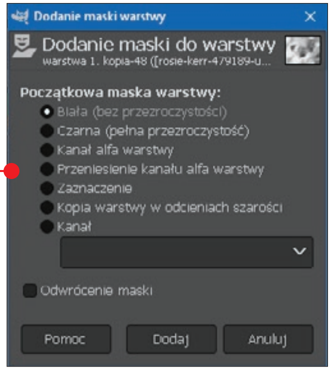
Pomocne maski warstw

Maski dołączane do warstw pozwalają zakryć lub odsłonić część warstwy – czarny kolor odsłania warstwę pod spodem, a biały zasłania. Zamiast usuwać na przykład gumką elementy warstwy (co jest działaniem permanentnym), lepiej zamalować je na masce – bo wtedy zawsze możemy poprawić efekt.

Fot. Anthony Tran / Unsplash.com

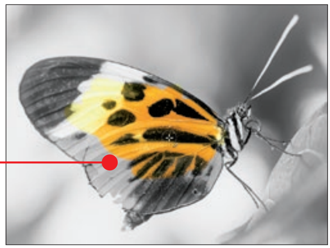


1 Aby dodać do warstwy maskę warstwy, na panelu **Warstwy** klikamy na ●.



2 Pojawia się okno, w którym określamy właściwości maski ●. Białą maskę dodajemy, gdy nie chcemy od razu odsłaniać warstwy pod spodem. Czarną, gdy odsłaniamy warstwę pod spodem. Możemy też dodać maskę, bazując na wcześniejszym zaznaczeniu czy przezroczystości. Klikamy na **Dodaj**.

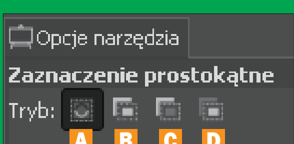
3 Następnie zaznaczamy maskę na panelu **Warstwy** i narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym malujemy po obrazie, odsłaniając elementy warstwy pod spodem ●. Jeśli maska jest czarna, to malując białym pędzlem, odsłonimy detale warstwy z maską. Potem możemy z menu kontekstowego wybrać polecenie **Zastosuj maskę warstwy**, by zastosować efekt już do warstwy.



TRYBY ZAZNACZANIA

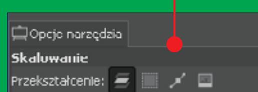
Korzystając z narzędzi zaznaczania (jak na przykład **Zaznaczenie prostokątne** czy **Różdżka**), musimy w panelu **Opcje narzędzia** określić tryb pracy narzędzia:

- **A** Nowe zaznaczenie zastępuje bieżące zaznaczenie.
- **B** Nowe zaznaczenie zostaje dodane do bieżącego zaznaczenia.
- **C** Nowe zaznaczenie jest odejmowane od bieżącego zaznaczenia.
- **D** Nowe zaznaczenie tworzy część wspólną z bieżącym zaznaczeniem.



WAŻNE USTAWIENIA NARZĘDZI

Narzędzia **Przesunięcie**, **Uniwersalne przekształcenie**, **Obrót**, **Skalowanie**, **Nachylenie**, **Odbicie**, **Perspektywa**, **Przekształcenie 3D** oraz **Przekształcenie za pomocą uchwytów** mogą być stosowane do przesuwania lub przekształcania warstwy, zaznaczenia lub ścieżki. W przypadku narzędzi przekształcania także do całego obrazu (wszystkich warstw jednocześnie). Musimy jednak w panelu **Opcje narzędzia** wybrać odpowiedni tryb pracy ●.



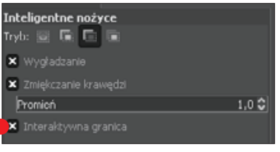
Metody zaznaczania obiektów

Zaznaczanie elementów obrazu to jedna z najczęstszych czynności w GIMP-ie. Jest niezbędna, by na przykład wykonać fotomontaż czy podmienić tło. GIMP oferuje kilka metod zaznaczania.

Inteligentne nożyce

Narzędzie to pozwala automatycznie obrysować wyróżniającą się krawędź obiektu.

1 Po wybraniu z Przybornika narzędzia **Inteligentne nożyce** na panelu z opcjami zaznaczamy ●.



2 Klikamy wzdłuż krawędzi, pozwalając ułożyć się linii zaznaczenia ●. Po zakończeniu zaznaczania wciskamy enter, aby utworzyć selekcję ●.



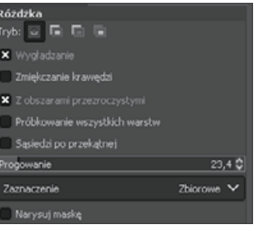


Różdżka i Zaznaczenie według koloru

Oba te narzędzia zaznaczają piksele o podobnych kolorach. Należy z nich korzystać do selekcjonowania obszarów o jednolitej kolorystyce, jak tło lub niebo.



1 Narzędzie **Różdżka** zaznacza ograniczony obszar obrazu – tylko sąsiadujące piksele ●. Na panelu z opcjami określamy **Progowanie** (im większe, tym więcej kolorów obejmie kliknięcie) ●.



2 Narzędzie **Zaznaczenie według koloru** działa podobnie jak narzędzie **Różdżka**. Różnica polega na tym, że mogą być od razu zaznaczone obszary znajdujące się w różnych miejscach obrazu, a nie tylko sąsiadujące.

Zaznaczenie pierwszego planu

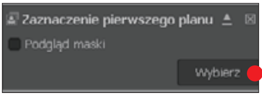
Jest to automatyczne narzędzie, które pozwoli na szybką selekcję wybranego elementu o wyróżniającej się kolorystyce.





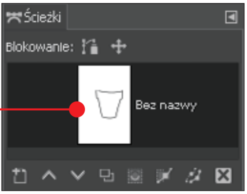
1 Po wybraniu narzędzia **Zaznaczenie pierwszego planu** obrysowujemy obiekt, który ma być wyselekcjonowany. Nie trzeba tego robić dokładnie. Wciskamy enter.

2 Teraz zamalowujemy obiekt – również niekoniecznie dokładnie. Linia musi przechodzić przez różne detale tego obiektu. Klikamy na, aby utworzyć selekcję.



Zaznaczenie ze ścieżki

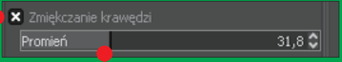
Ta metoda przydaje się podczas zaznaczania skomplikowanych elementów, pełnych obłości. Narzędzie **Ścieżki** pozwala obrysowywać obiekty za pomocą krzywych Béziera. Do kontroli ścieżek służy panel **Ścieżki**.



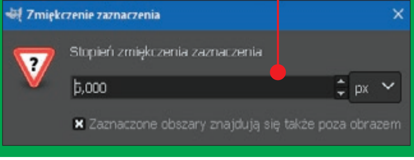
1 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Ścieżki**. Następnie klikamy po obrazie, tworząc obrys z prostych odcinków linii. Są one połączone węzłami, które można w każdym momencie przesunąć. Klikając na linię z wciśniętym klawiszem ctrl, dodamy nowy węzeł.

MIĘKKA LUB TWARDA KRAWĘDŹ

Zaznaczenie może mieć twardą **A** lub miękką **B** krawędź. Jeśli chcemy, aby brzeg był rozmyty, przed utworzeniem selekcji na panelu zaznaczmy.

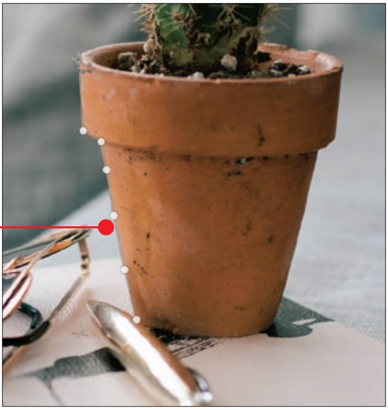


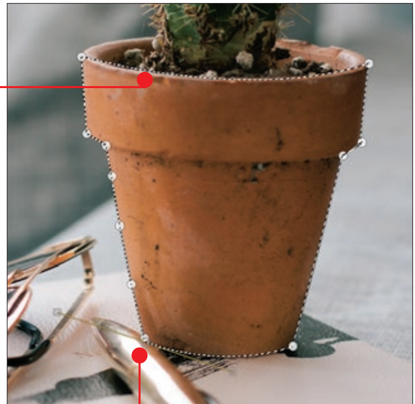
Potem suwakiem określamy szerokość rozmycia. Możemy też po wykonaniu selekcji z menu **Zaznaczenie** wybrać opcję **Zmiękcz...** i w oknie określić promień zmiękczania.





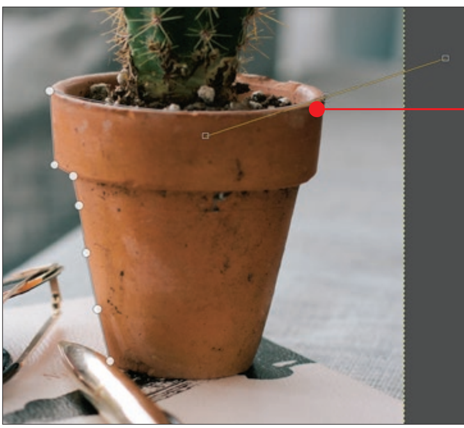




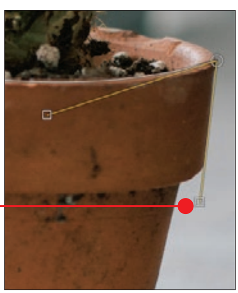


Fot. FloorTwelve / unsplash.com

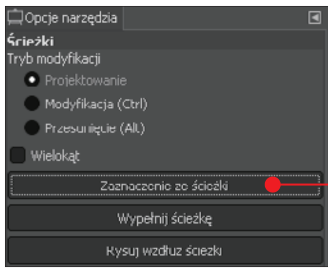
2 Aby zmienić linię w łuk ●, po kliknięciu i utworzeniu węzła nie zwalniamy przycisku myszy, tylko wyciągamy z węzła ramiona ●. Za ich pomocą kształtujemy łuk. Z wciśniętym [shift] dopracujemy efekt. Aby zmienić linię w łuk, możemy też na nią kliknąć z wciśniętym [ctrl] i wyciągnąć ramiona.



3 Aby precyzyjnie narysować ścieżkę, musimy pamiętać, że kierunek ramion ● wskazuje kierunek tworzonej linii lub łuku.



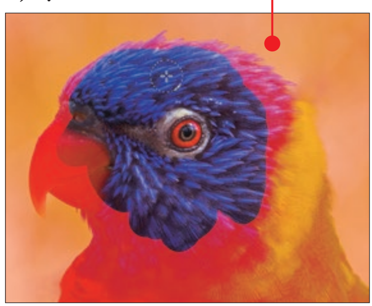
4 Obrysowujemy obiekt, aż dojdziemy do pierwszego punktu ●. Dopiero z tak utworzonej ścieżki możemy zrobić selekcję. W tym celu na panelu **Opcje narzędzia** klikamy na **Zaznaczenie ze ścieżki** ●.



Szybka maska

To szybka metoda zaznaczania obiektów, do której niezbędny jest **Pędzel**.

1 Aby uaktywnić **Szybką maskę**, wciskamy skrót [shift]+[Q]. Obraz zostaje pokryty przejrzystą czerwoną maską ●.



Fot. MIKHAIL VASILYEV /unsplash.com





2 Z przybornika wybieramy **Pędzel**, ustawiamy biały kolor narzędzia i malujemy po obrazie ● tam, gdzie chcemy utworzyć selekcję.

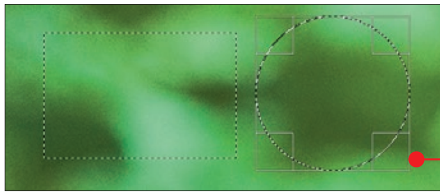
3 Pędzlem w czarnym kolorze możemy przywrócić maskę (jeśli zamalujemy niewłaściwy obszar).

4 Ponownie wciskamy Shift+Q, aby wyświetlić selekcję ●.

Zaznaczenie regularne i odręczne

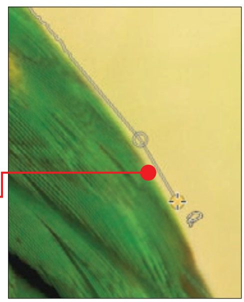
Do dyspozycji mamy również narzędzia do zaznaczania kształtów (prostokątów i elips czy okręgów), a także popularne lasso do odręcznego zaznaczania obszarów.

1 Narzędzie **Zaznaczenie prostokątne** przyda nam się, by wyselekcjonować prostokątne obszary. **Zaznaczenie eliptyczne** pozwoli nam łatwo zaznaczyć okrągłe



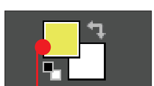
obiekty. Po utworzeniu zaznaczenia możemy je modyfikować, przeciągając za krawędzie ●, a także przesuwać w inne miejsce na obrazie.

2 Narzędziem **Odręczne zaznaczanie obszarów** rysujemy swobodnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy albo klikamy, tworząc proste odcinki ●. Jest to narzędzie przydatne do tworzenia nieregularnych selekcji.

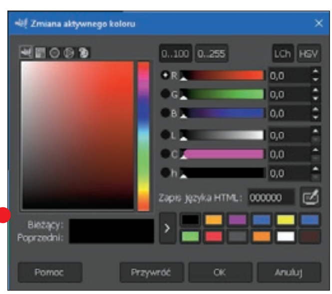


Ustawienia narzędzia Pędzel

Narzędzie **Pędzel** to najczęściej używany z przyborów do rysowania. Wybieramy je z Przybornika.

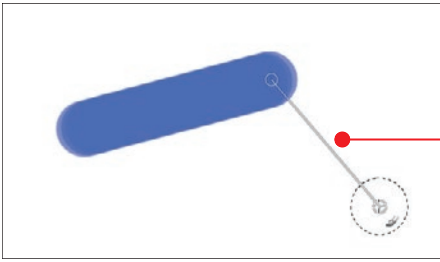


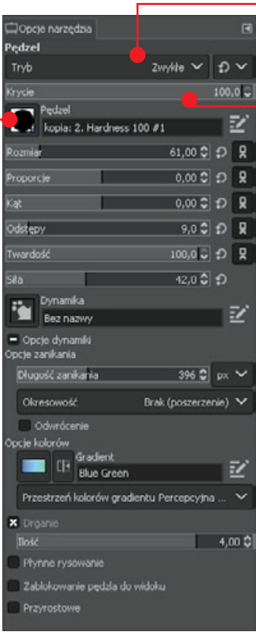
1 Kolor narzędzia określamy, klikając na górne pole ●. Pojawi się okno, w którym wybieramy barwę do aktualnego użycia ●.



2 Kształt końcówki określimy, klikając na ● lub na panelu **Pędzle**.

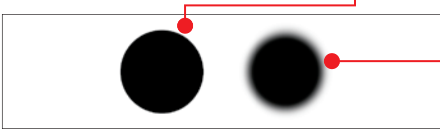
3 Aby narysować odręczną linię, wciskamy lewy przycisk myszy i prowadzimy **Pędzel** po obszarze dokumentu. Jeśli jednak będziemy klikać z wciśniętym klawiszem [shift], pomiędzy kliknięciami utworzone zostaną proste odcinki ●. Przy wciśniętym klawiszu [ctrl] będziemy mogli utworzyć linię pod zadanym kątem (co 15 stopni).



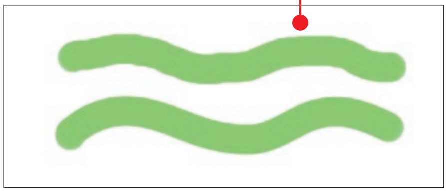


4 Na panelu **Opcje narzędzia** określamy parametry **Pędzla**. Opcja **Krycie** ● pozwala malować delikatniej. **Tryb** ● służy do mieszania kolorów w specyficzny sposób.

5 Opcja **Twardość** modyfikuje ostrość krawędzi końcówki – jeśli jest minimalna, krawędź plamki będzie rozmyta ●, jeżeli jest maksymalna, to krawędź będzie mocno kontrastowa ●.



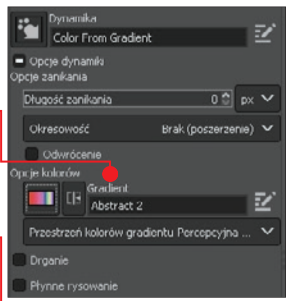
6 Jeśli zaznaczymy **Płynne rysowanie**, wówczas odręczny ślad narzędzia będzie rysowany płynniej. W przeciwnym razie zauważalne będą nierówności ●.

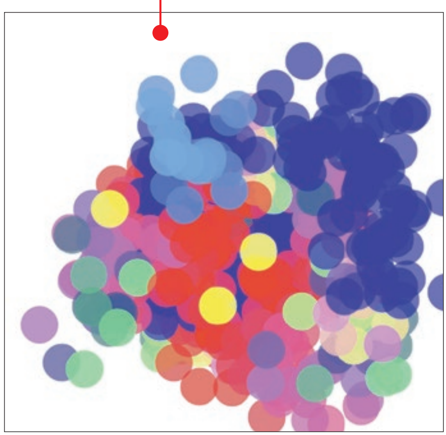


7 Zaznaczając opcję **Drganie**, uzyskamy efekt plamek ●.



8 Wybierając jedną z opcji dynamiki oraz gradient ●, będziemy mogli uzyskać efekt kolorowych plamek ● za jednym pociągnięciem pędzla.





3 Poprawiamy wygląd zdjęć

Z tego rozdziału dowiemy się, jak za pomocą GIMP-a w prosty sposób poprawiać ogólny wygląd zdjęć, między innymi wydobywać szczegóły z cieni czy poprawiać barwy starych odbitek albo ożywiać zbyt blade kolory

Jak dobrze rozjaśnić zdjęcie



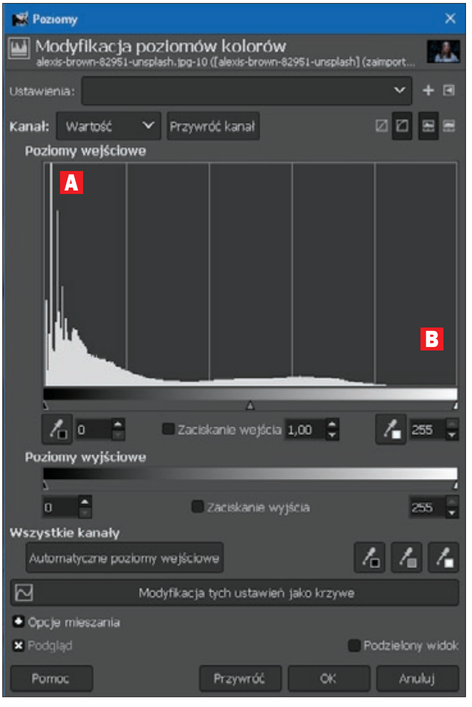


Fot. Alexis Brown / Unsplash.com

Zbyt ciemne zdjęcia to zmora fotografujących. Na szczęście poprawienie takich zdjęć jest bajecznie proste. Musimy tylko wiedzieć, jakich narzędzi użyć, aby efekt był najlepszy. Są dwie metody rozjaśniania – bardziej zaawansowana oraz błyskawiczna. Poznajmy na początek tę nieco trudniejszą.

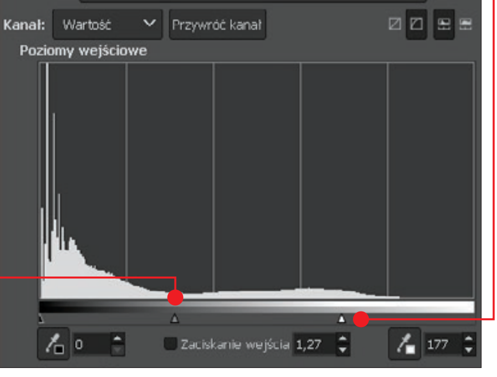
1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**.

2 W oknie dialogowym widoczny jest wykres, zwany histogramem, pokazujący liczbę pikseli o danej jasności, innymi słowy – poziomy naświetlenia obrazu. Po lewej stronie są najciemniejsze piksele (cienie), po prawej – najjaśniejsze (światła), a pośrodku – półcienie. W przypadku zbyt ciemnego zdjęcia najwięcej pikseli znajduje się po lewej stronie **A** wykresu, a po prawej mamy pustkę **B**.



3 Aby rozjaśnić zdjęcie, wystarczy dosunąć biały trójkątny suwak do miejsca, w którym górka pikseli zaczyna rosnąć, a nawet troszkę dalej.

4 Środkowy suwak półtonów przesuwamy również w lewo, aż rozjaśnimy zdjęcie. Wciskamy **OK** i gotowe.

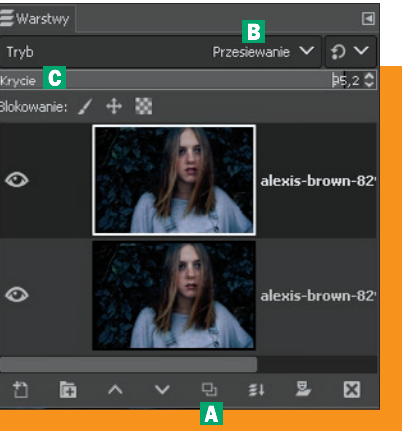


SZYBKA METODA ROZJAŚNIANIA

Jeśli chcemy szybko rozjaśnić zdjęcie, możemy wykorzystać metodę mieszania warstw obrazu.

1 Klikając na **A** na panelu **Warstwy**, powielamy warstwę ze zdjęciem.

2 Z listy **Tryb** wybieramy **Przesiewanie** **B**. Poziom rozjaśnienia możemy regulować suwakiem **Krycie** **C**. Gotowe!



Wydobywamy szczegóły z cieni

Wiele zdjęć wymaga jedynie rozjaśnienia najciemniejszych obszarów. GIMP oferuje narzędzie, które pozwoli wydobyć szczegóły z cieni, oszczędzając najjaśniejsze obszary fotografii, a nawet – przywraca widoczność detali w tych obszarach.



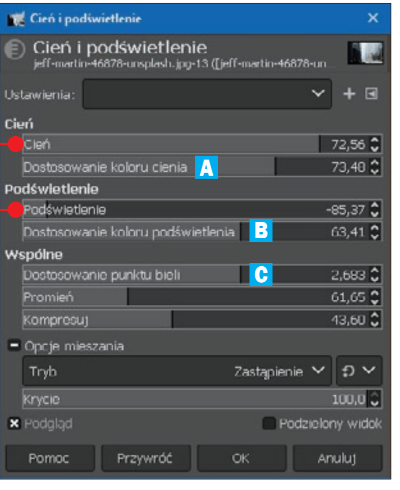


Fot. Jeff Martin / Unsplash.com

1 Otwieramy zdjęcie i z menu **Kolory** wybieramy **Cień i podświetlenie...**.

2 W oknie dialogowym przesuwamy suwak **Cień** w prawo, rozjaśniając zacienione obszary.

3 Jeśli chcemy przyciemnić zbyt jasne miejsca, przesuwamy suwak **Podświetlenie** w lewo.



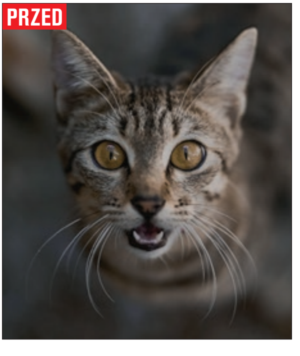
4 A żeby bardziej nasycić kolory albo zmniejszyć nasycenie w światłach lub cieniach, modyfikujemy opcje **Dostosowanie koloru cienia** **A** lub **Dostosowanie koloru podświetlenia** **B**.

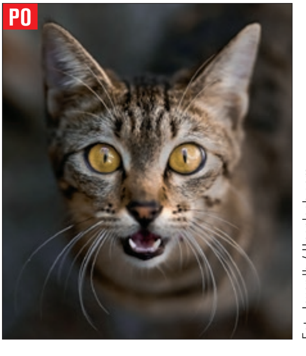
5 Opcje w sekcji **Wspólne** pozwolą dopracować efekt. Przesuwając suwak **C** w prawo, rozjaśnimy zdjęcie i podbijemy kontrast. Suwakami **Promień** i **Kompresuj** dostosujemy ostatecznie relację pomiędzy ciemnymi i jasnymi obszarami. Mając zaznaczoną opcję **Podgląd**, możemy obserwować rezultat bezpośrednio na zdjęciu. Na koniec klikamy na **OK**.

Jak poprawić wyrazistość elementów zdjęcia

Jeśli chcemy rozjaśnić na przykład oczy i miejscowo poprawić kontrast na zdjęciu, skorzystajmy z narzędzia **Rozjaśnianie/przyciemnianie**.

1 Wczytujemy zdjęcie i powielamy warstwę obrazu, by pracować na kopii. W ten

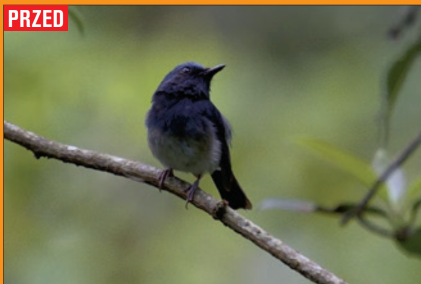




Fot. Javardh / Unsplash.com

LOKALNE ROZJAŚNIENIE Z MASKĄ

PRZED



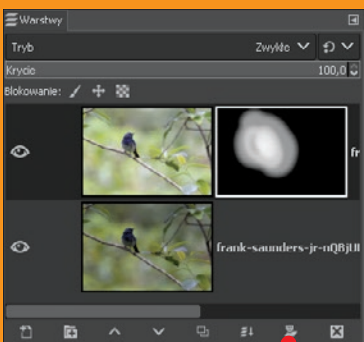
PO



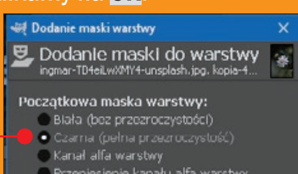
Fot. Frank Saunders Jr / Unsplash.com

Jeśli chcemy rozjaśnić zdjęcie tylko na wybranym obszarze, możemy zastosować maskę. W ten sposób możemy także utworzyć mniej lub bardziej regularną winetę.

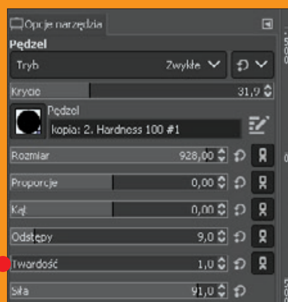
1 Otwieramy zdjęcie i powielamy warstwę z obrazem, zaznaczamy ją. Następnie stosujemy jedną z metod rozjaśniania (patrz strona 32).



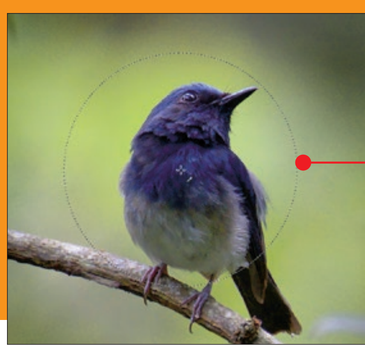
2 Teraz na panelu z **Warstwy** klikamy na ●, by dodać maskę do warstwy. W oknie dialogowym zaznaczamy ●. W ten sposób ukryjemy efekt rozjaśnienia. Klikamy na **OK**.

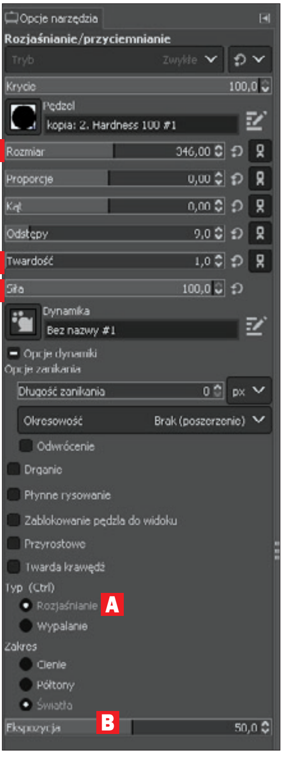


3 Z Przybornika wybieramy **Pędzel** i ustawiamy biały kolor narzędzia. Na panelu **Opcje narzędzia** dobieramy niedużą twardość ● końcówki, by efekt rozjaśnienia nie miał widocznej granicy. Określamy też rozmiar i krycie, w zależności od potrzeby.



4 Zaznaczamy maskę przy warstwie, następnie malujemy po obrazie tam, gdzie chcemy uzyskać efekt rozjaśnienia ●. Jeśli chcemy przywrócić poprzedni poziom jasności, malujemy czarnym pędzlem. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.





sposób będziemy mogli kontrolować efekt i w razie czego powrócić do starszej wersji.

2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Rozjaśnianie/przyciemnianie**. W panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Rozjaśnianie** **A**. W sekcji **Zakres** określamy, jakie piksele chcemy rozjaśniać – zaznaczamy **Półtony** lub **Światła** w zależności od rozjaśnianego obszaru.

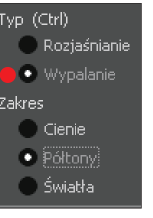
3 Suwakiem **Ekspozycja** **B** regulujemy siłę efektu. Ustawiamy nie-



dużą **Twardość** **C** końcówki. A także określamy rozmiar **D** i siłę działania pędzla **E**.

4 Malujemy po obszarach, których jasność i wyrazistość chcemy zwiększyć.

5 Aby przyciemnić niektóre obszary zdjęcia, na przykład krawędzie czy paski na sierści, zaznaczamy **Typ** – **Wypalanie** ●. Tym razem wybieramy **Zakres** ● – **Półtony** lub **Cienie**. Malujemy po ciemniejszych obszarach, aby je jeszcze przyciemnić.



Przywracamy właściwe kolory





Fot. Sneaky Elbow / Unsplash.com

Gdy aparat dobierze niewłaściwy balans bieli, zdjęcie zostaje przebarwione. Tony na fotografii mogą na przykład być zbyt żółte czy niebieskie. Nie pozostaje nam nic innego jak przywrócić właściwą tonację za pomocą GIMP-a.

PRZYWRACAMY BARWY STAREJ ODBITCE

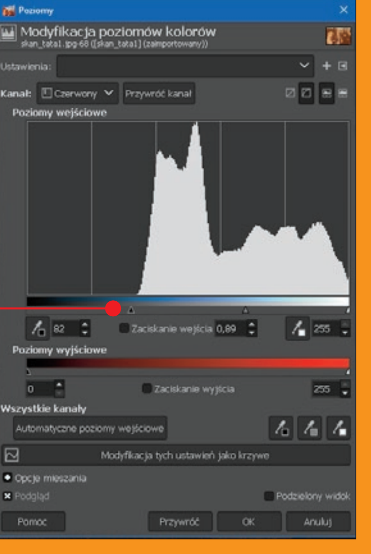




Stare kolorowe odbitki z wiekiem przebarwiają się na czerwono. Na szczęście rzeczywiste barwy przeszłości łatwo odzyskamy za pomocą GIMP-a. (Oczywiście musimy wcześniej zeskanować odbitkę).

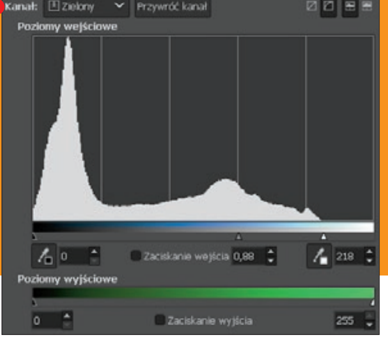
1 Naturalne barwy możemy odzyskać automatyczną metodą opisaną na stronie 38 (z menu **Kolory** wybieramy **Automatycznie** i **Balans bieli**).

2 Możemy też skorzystać z metody, która da nam więcej kontroli. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**.



3 W oknie dialogowym wybieramy kanał czerwony. Metodą opisaną na stronie 33 dosuwamy suwaki do miejsc, których wykres zaczyna rosnąć. W naszym przykładzie przesuwamy suwak w prawo – tym samym likwidujemy większość czerwonego przebarwienia.

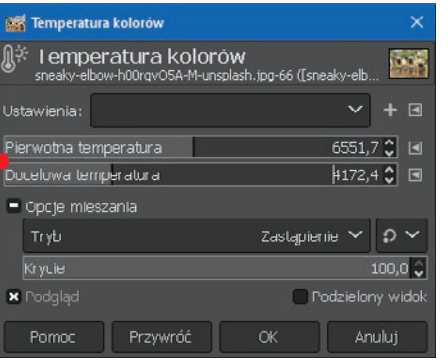
4 Wybieramy po kolei kanał zielony i niebieski i postępujemy podobnie jak w przypadku kanału czerwonego. Na koniec środkowymi szarymi suwakami dopracowujemy rezultat, by kolorystyka była jak najbardziej odpowiadająca rzeczywistości. Klikamy na **OK**.





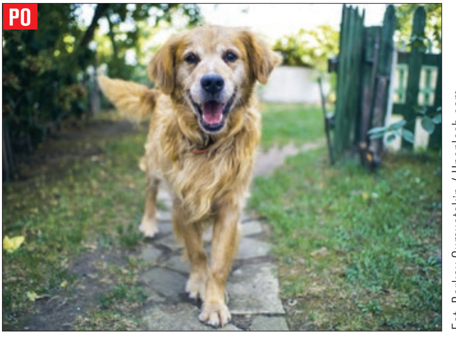
1 Po wczytaniu zdjęcia do programu wybieramy z menu **Kolory** polecenie **Temperatura kolorów...**. Przesuwając suwaki w lewo lub prawo, regulujemy temperaturę kolorów na zdjęciu w taki sposób, aby kolorystyka odpowiadała albo była jak najbliższa rzeczywistości. Klikamy na **OK**.

2 Jeśli efekt nas nie satysfakcjonuje, możemy go poprawić inną metodą. Powielamy warstwę ze zdjęciem i ją zaznaczamy. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Automatycznie** i **Balans bieli**. Barwy powinny zostać automatycznie poprawione. Jeśli efekt jest za mocny, zmniejszamy krycie górnej warstwy. Spłaszczamy obraz.



Poprawiamy blade zdjęcie



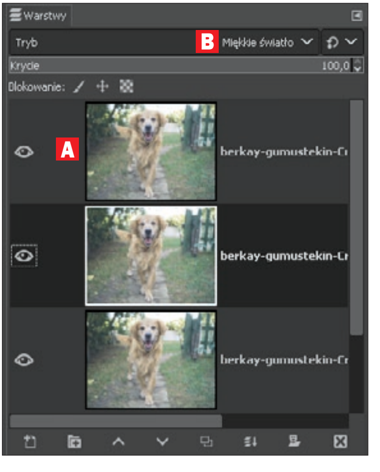


Fot. Berkay Gumustekin / Unsplash.com

Fotografia bez kontrastu nie przyciąga wzroku – wydaje się pozbawiona życia. Zobaczmy, jak poprawić wyrazistość szczegółów oraz nasycenie kolorów na zdjęciu. Jest na to bardzo prosta metoda – mieszanie warstw.

1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie i powielamy warstwę z obrazem. Zaznaczamy górną warstwę **A** i ustawiamy tryb mieszania warstw **Miękkie światło** **B**. Ten trik od razu podniesie kontrastowość zdjęcia.

2 Jeśli zdjęcie jest miejscami zbyt jasne, powielmy warstwę jeszcze raz i tym razem



NADAJEMY CHARAKTER FOTCE

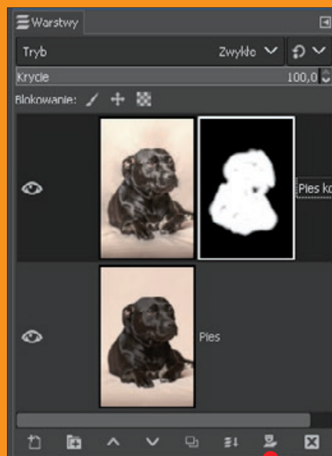
GIMP oferuje różne ciekawe filtry, które mogą dodać zdjęciom charakteru. Jednym z nich jest **Mantiuk 2006**, który dodaje do fotografii detale, ziarno, pozbawia nudnej gładkości i podkreśla na przykład połysk na sierści psa ●.

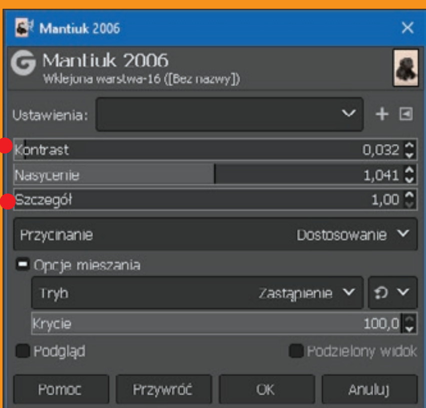




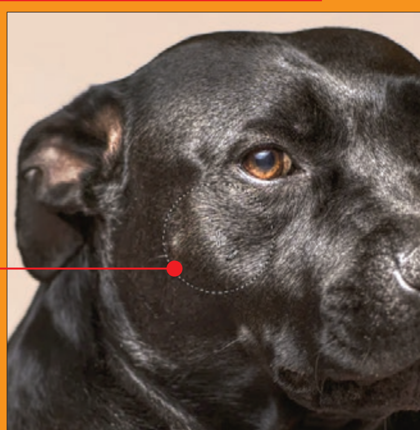
Fot. Victor Grabarczyk / Unsplash.com

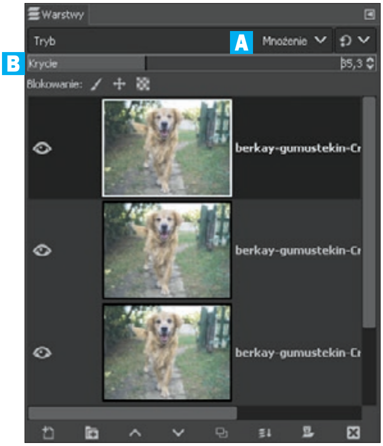
1 Powielamy warstwę ze zdjęciem. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Odwzorowanie odcieni** i **Mantiuk 2006...**. Suwaki **Kontrast** i **Szczegół** przesuwamy w lewo ●. W razie potrzeby suwak **Nasycenie** przesuwamy w prawo, aby podbić kolory. Klikamy na **OK**.



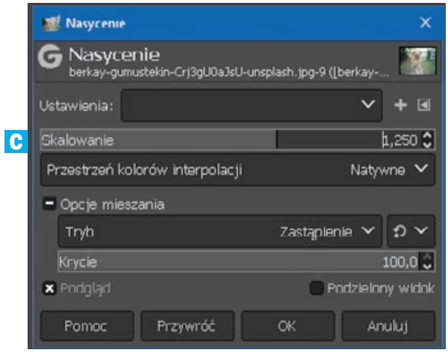


2 Ponieważ filtr jest bardzo agresywny, warto zastosować go miejscowo, na wybranych obszarach (dlatego powieliliśmy warstwę). Klikamy na ● i dodajemy do warstwy czarną maskę (patrz strona 26), a następnie pędzlem w kolorze białym (patrz strona 30) malujemy po obrazie ●, odsłaniając efekt na wybranych detalach. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.





ustawmy tryb mieszania warstw na **Mnożenie** A. Jeśli efekt jest zbyt mocny, osłabimy go, przesuwając suwak **Krycie** w lewo B. Możemy też miejscowo usunąć efekt, posługując się maską warstwy (jak z niej korzystać, mogliśmy przeczytać na stronie 26).



3 Jeśli kolory nadal są zbyt mało nasycone, spłaszczamy warstwy obrazu (patrz strona 24) i z menu **Kolory** wybieramy opcję **Nasycenie...**. Przesuwając suwak C w prawo, zwiększymy soczystość barw. Klikamy na **OK**.

4 Możemy też z menu **Kolory** wybrać **Automatycznie** i **Uwydatnianie koloru...**.

Korekta wybranych kolorów





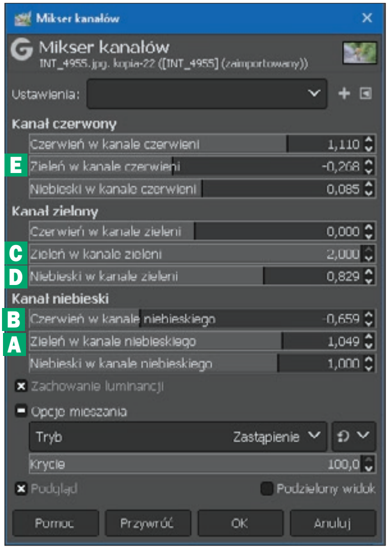
Fot. Alicja Żebruń

Jeżeli mamy określoną wizję kolorów na zdjęciu, możemy ją zrealizować za pomocą GIMP-a. Posłużymy się w tym celu narzędziem **Mikser kanałów**.

1 Otwieramy zdjęcie. Możemy powielić warstwę – bezpieczniej jest pracować na kopii. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Składowe** i **Mikser kanałów...**.

2 W oknie dialogowym zaznaczamy **Zachowanie luminancji**, by narzędzie nie zmieniało jasności, a jedynie kolory.

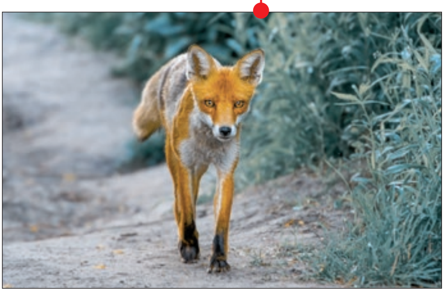
3 W naszym przykładzie chcemy ochłodzić tonację zieleni i podbić kolory sierści lisa w taki sposób, by były bardziej czerwone. Na kanale niebieskim przesuwamy suwak **Zieleń w kanale niebieskiego** A w prawo. Możemy



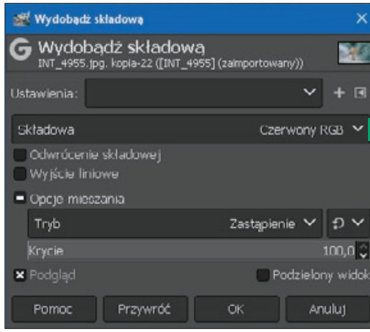
też przesunąć suwak **Czerwień w kanale niebieskiego** **B** w lewo.

4 Na kanale zielonym przesuwamy suwak **Zieleń w kanale zieleni** **C** mocno w prawo i **Niebieski w kanale zieleni** **D** lekko w lewo.

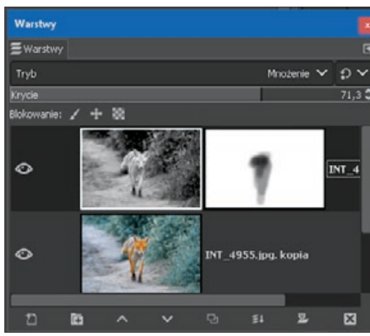
5 Na kanale czerwonym przesuwamy suwak **Zieleń w kanale czerwieni** **E** w lewo. Pozostałe wartości ustawiamy podobnie jak na ilustracji. Klikamy na **OK**. Efekt modyfikacji wygląda tak ●.



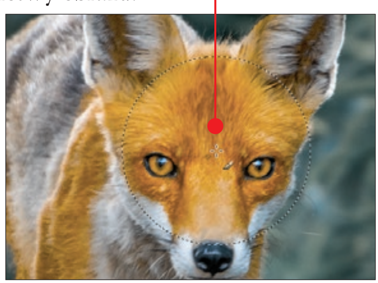
6 Jeśli chcemy mieć bardziej mroczną zieleń na zdjęciu, powielamy warstwę ze zdjęciem. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Składowe** i **Wydobądź składową...**. Obraz zmienia się na monochromatyczny ●. W oknie dialogowym wybieramy **F**, by przyciemnić obszary, które oryginalnie są zielone. Klikamy na **OK**.







7 Zmieniamy **Tryb mieszania** na **Mnożenie** ●, możemy też zmniejszyć **Krycie**. Jeśli efekt za bardzo obejmuje jakiś element na zdjęciu, na przykład lisa, dodajmy do warstwy białą maskę i czarnym pędzlem usuńmy efekt z tego elementu ●. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.



Poprawiamy zdjęcie z zachodem słońca

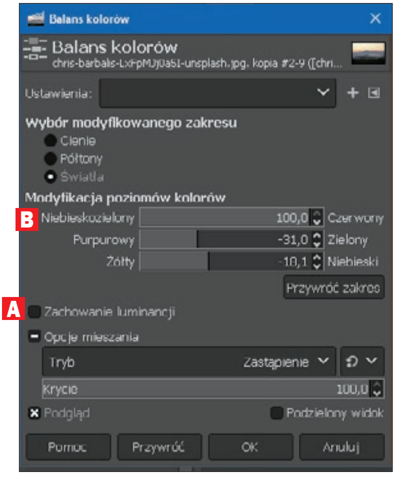




Fot. Chris Barbalis / unsplash.com

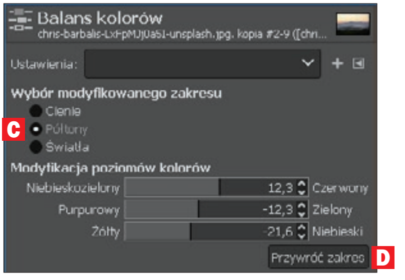
Piękne kolory krajobrazu w promieniach zachodzącego słońca nie zawsze łatwo zachować na zdjęciu. Często wychodzą blade lub odmienne od tego, co widzimy. Zobaczmy, jak skorygować barwy fotografii, aby budziła zachwyt.

1 Z menu **Kolory** wybieramy **Balans kolorów...**. Usuwamy zaznaczenie przy **Zachowanie luminancji** **A**, aby nie prześwietlać jasnych miejsc podczas modyfikacji kolorów.



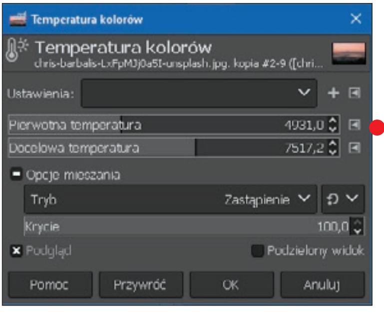
2 Zaznaczamy **Światła** i przesuwamy suwak **B** mocno w prawo. Możemy też przesunąć pozostałe suwaki nieco w lewo.

3 Teraz zaznaczamy **Półtony** **C**. Modyfikujemy ustawienia suwaków przy różnych kolorach tak, jak to widać na ilustracji, aż osiągniemy satysfakcjonujący rezultat.



4 W razie potrzeby cofamy operację, klikając na **Przywróć zakres** **D**. Klikamy na **OK**.

5 Możemy jeszcze dopracować efekt, wybierając z menu **Kolory** polecenie **Temperatura kolorów...**. Przesuwając suwaki w oknie ●, wzmocnimy ciepłe barwy. Klikamy na **OK**. Jeśli zdjęcie tego wymaga, możemy także wydobyć detale z zacienionych miejsc (jak to zrobić, przeczytamy na stronie 34).



Przyciemniamy niebo, wydobywamy chmury



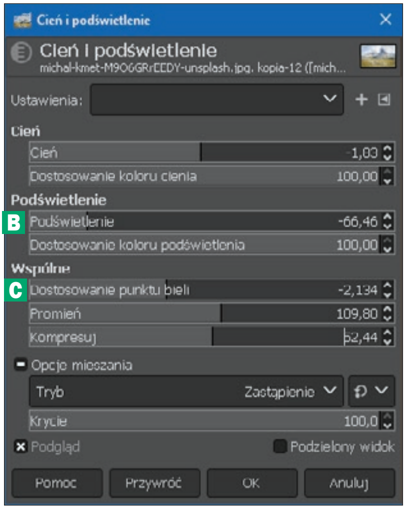


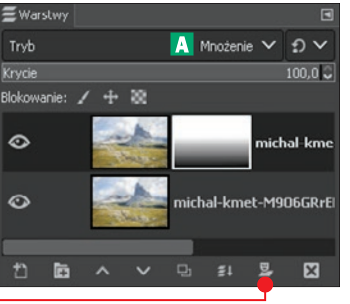
Fot. Michal Kmet / unsplash.com

Zdarza się, że aby dobrze naświetlić dolną część kadru, poświęcamy niebo, które wychodzi na zdjęciu zbyt jasne. Czasem dzieje się też odwrotnie. Możemy jednak naprawić zdjęcie za pomocą filtra połówkowego. Taki filtr zasymulujemy w GIMP-ie, na przykład postępując według tej wskazówki.

1 Otwieramy zdjęcie i powielamy warstwę z fotografią. Ustawiamy tryb mieszania na **Mnożenie** **A**, dzięki czemu przyciemnimy szybko zdjęcie.



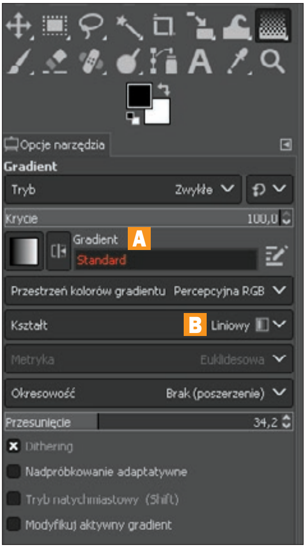




2 Możemy też skorzystać z narzędzia **Cień i podświetlenie**. Z menu **Kolory** wybieramy **Cień i podświetlenie...**, a w oknie dialogowym przesuwamy suwaki **B** oraz **C** w lewo, przyciemniając jasne miejsca. Klikamy na **OK**.

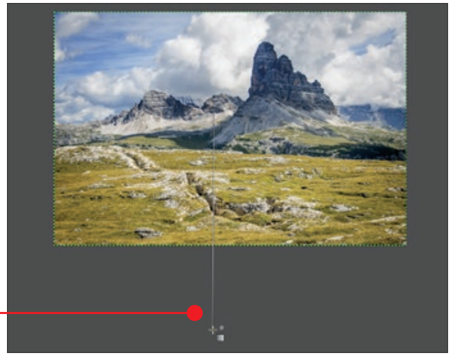
3 Teraz dodajemy do górnej warstwy białą maskę (klikamy na ikonę), aby usunąć efekt przyciemnienia z dolnej części kadru.

4 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Gradient**. Ustawiamy czarny kolor pierwszoplanowy i biały kolor tła (ewentualnie może być odwrotnie).



5 Na panelu **Opcje narzędzia** wybieramy gradient złożony z ustawionych kolorów **A**. Ustawiamy **Kształt** – **Liniowy** **B**.

6 Zaznaczamy maskę przy warstwie, a następnie na obrazie tworzymy pionową linię ●, przeciągając z dołu na górę (ewentualnie odwrotnie) z wciśniętym lewym przyciskiem myszy. Tym samym odsłaniamy dolną część zdjęcia znajdującego się na dolnej



warstwie (tła). Linię możemy przesuwać, modyfikując widoczność ciemnych i jasnych obszarów.

7 Możemy też czarnym narzędziem **Pędzel** usunąć efekt z niektórych obszarów. Białym pędzlem przywrócimy lub rozszerzymy efekt na kolejne obszary. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu. Gotowe!

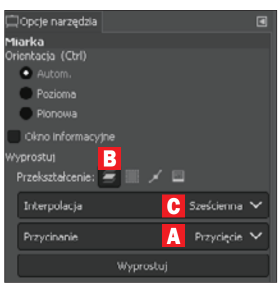
Prostujemy krzywe zdjęcie





Fot. Rodion Kutsaev / unsplash.com

Każdemu, nawet zawodowcom, może się zdarzyć zrobić zdjęcie krzywo trzymanym aparatem. Jeśli aparat ma funkcję elektronicznej poziomnicy, warto z niej skorzystać, gdyż prostowanie ujęć później wiąże się ze stratami kadru. Ale jeżeli mamy już krzywą fotografię, wyprostujemy ją – w GIMP-ie.



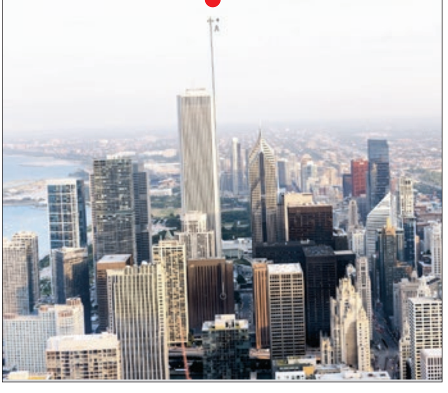
1 Otwieramy zdjęcie, następnie z Przybornika wybieramy narzędzie **Miarka**.

2 W panelu **Opcje narzędzia** określamy sposób postępowania z wyprostowanym obrazem, na przy-



kład **Przycięcie** A. Zaznaczamy też B, aby przekształcać warstwę, i wybieramy metodę interpolacji C.

3 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rysujemy linię wzdłuż horyzontu ● lub wzdłuż krawędzi, która powinna być dokładnie pionowa ●.



Fot. Erol Ahmed / unsplash.com

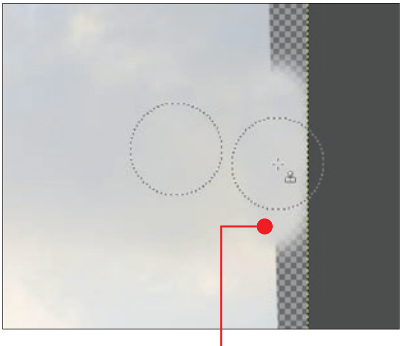
4 Na panelu z opcjami klikamy na przycisk **Wyprostuj**. Zdjęcie zostaje automatycznie wyprostowane ●.



5 Teraz możemy wykadrować fotografię narzędziem **Kadrowanie**, przycinając niepotrzebne krawędzie ● (o kadrowaniu możemy przeczytać na stronie 102).



6 Możemy też puste przestrzenie wypełnić pikselami w taki sposób, aby wyglądały



na przedłużenie obrazu ●. W tym celu korzystamy z narzędzia **Klonowanie** (strona 48).

Prostujemy przechylone budynki

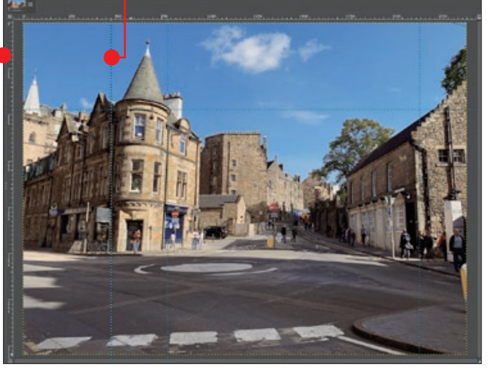


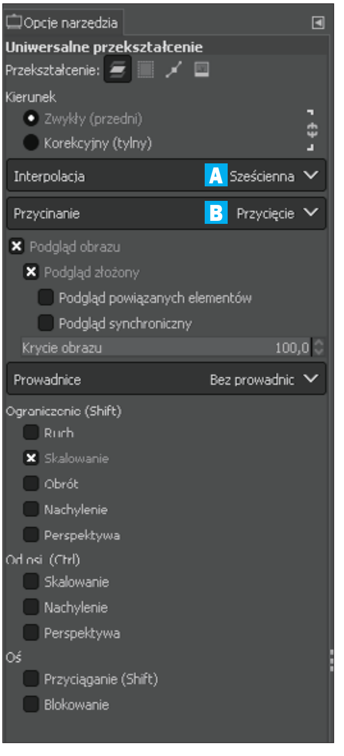


Fot. Marjolein vV / unsplash.com

Dużym problemem przy zdjęciach architektury są różnego rodzaju zniekształcenia – jak zniekształcenie perspektywy. Zobaczmy, jak je łatwo naprawić i wyprostować elementy na zdjęciu.

1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie. W pierwszym kroku warto wyświetlić na obrazie pomocnicze linijki. W menu **Widok** zaznaczamy **Prowadnice** oraz **Linijki**. Wyciągamy linie zwane prowadnicami z linijek otaczających okno edytora i ustawiamy je na zdjęciu w pobliżu krawędzi, które chcemy wyprostować.



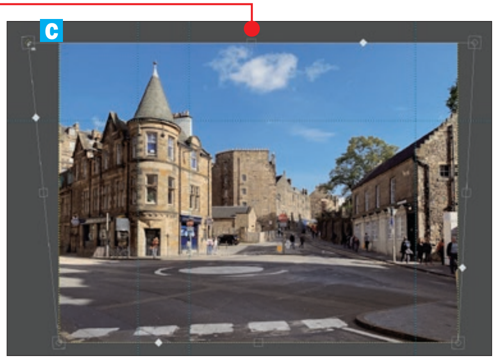


2 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**. Na panelu **Opcje narzędzia** ustawiamy **Interpolację** **A** oraz **Przycinanie** **B**.

3 Klikamy na zdjęcie – pojawia się ramka przekształceń. Chwytamy za narożniki, a dokładnie za małe kwadratowe kontrolki **C** wewnątrz większych kwadratowych uchwytów (muszą być podświetlone na żółto) i przeciągamy w bok, dostosowując

krawędzie ścian na zdjęciu do linijek. Jeśli przytrzymamy klawisz shift, zablokujemy inne zniekształcenia.

4 Możemy jeszcze chwycić za kwadratowy punkt kontrolny na środku górnej krawędzi ramki ● i nieco wyciągnąć kadr ku górze (musimy mieć wciśnięty klawisz shift). Na koniec wciskamy klawisz enter, by zaakceptować rezultat.



Usuwamy zniekształcenia obiektywu





Fot. Tunafish Mayonnaise / unsplash.com

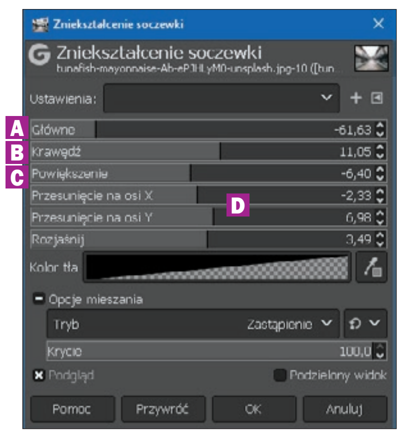
Obiektywy aparatów wprowadzają różne zniekształcenia, na przykład dystorsje beczkowate. Powodują one łukowate wygięcie prostych krawędzi obiektów znajdujących się w kadrze (głównie na brzegu). Przodują w tym zwłaszcza obiektywy typu rybie oko. GIMP oferuje narzędzie do korekty takich zniekształceń.

1 Z menu **Filtry** wybieramy **Zniekształcenia** i **Zniekształcenie soczewki...**. Przesuwamy suwak **Główne** **A** w lewo, aby zlikwidować baryłkowate wygięcie linii.

2 Następnie przesuwamy suwak **Krawędź** **B** w prawo, by skorygować zniekształcenie na brzegach kadru.

3 Suwak **Powiększenie** **C** pozwala przyciąć niepotrzebne elementy w kadrze.

4 Za pomocą suwaków **Przesunięcie na osi X** lub **Przesunięcie na osi Y** **D** możemy jeszcze skorygować perspektywę. Klikamy na **OK**, by zaaplikować korektę do zdjęcia.



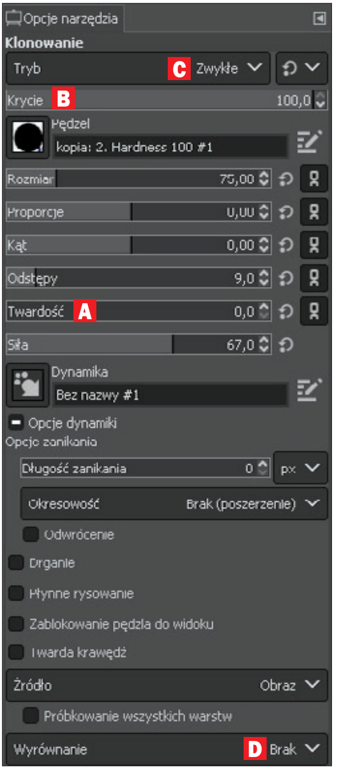
Usuwanie niepotrzebnych elementów ze zdjęcia





Fot. Etienne Girardet / unsplash.com

Piękny widok często psują różne niepotrzebne elementy, jak kable, kosze, a nawet… ludzie. Możemy udoskonalić kadr, usuwając obiekty, które nam w nim przeszkadzają. GIMP oferuje skuteczne narzędzie.



1 Otwieramy zdjęcie i z Przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie**, które pozwoli nam przykryć zbędny element sklonowanymi z innego miejsca pikselami. Na panelu **Opcje narzędzia** dobieramy rozmiar narzędzia adekwatny do usuwanego obiektu.

2 Ustawiamy niedużą **Twardość** A, aby nakładane piksele lepiej wtapiały się w tło. Dobieramy maksymalne **Krycie** B.

3 W większości przypadków najlepiej pozostawić **Tryb** – **Zwykłe** C. Jeśli jednak usuwany obiekt jest zdecydowanie jaśniejszy od tła, możemy także wybrać ustawienie **Tylko ciemniejsze** – wówczas przykrywane nowymi pikselami będą tylko jaśniejsze od nich obszary. Analogicznie w wypadku ciemnego defektu możemy dobrać ustawienie **Tylko jaśniejsze**.

4 Jeśli w opcji **Wyrównanie** wybierzemy **Brak** D, źródło pikseli przy każdym kliknięciu będzie stałe (tam gdzie kliknęliśmy na początku), lecz gdy zaczniemy malować pędzlem, zacznie się przemieszczać równolegle z pędzlem. Gdy wybierzemy **Wyrównany**, źródło będzie się stale przemieszczać, a gdy **Stały**, źródło będzie w tym samym miejscu niezależnie od ruchów pędzla.

5 Z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy obok obiektu do usunięcia i ustalamy źródło pikseli do skopiowania. Następnie klikamy na obiekt, przykrywając go sklonowanymi pikselami E (strona 50).

JAK USUNĄĆ ELEMENT ZGODNIE Z PERSPEKTYWĄ

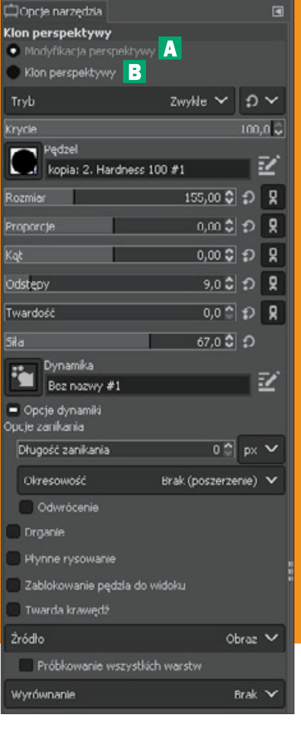




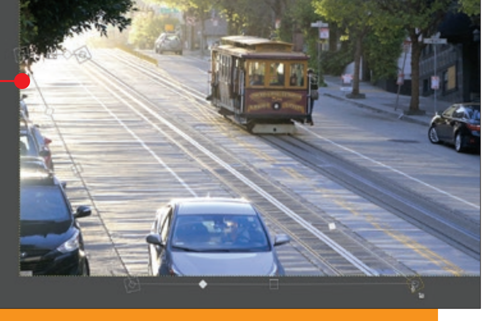
Fot. Georg Eiermann / unsplash.com

Jeśli dookoła obiektu, który chcemy usunąć ze zdjęcia, znajdują się krawędzie podlegające zniekształceniu perspektywy, wówczas zadanie jest dużo trudniejsze. Na szczęście GIMP oferuje narzędzie **Klon perspektywy**, które pozwala klonować piksele zgodnie z miejscową perspektywą.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie z Przybornika wybieramy narzędzie **Klon perspektywy**. W panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Modyfikacja perspektywy** **A**.



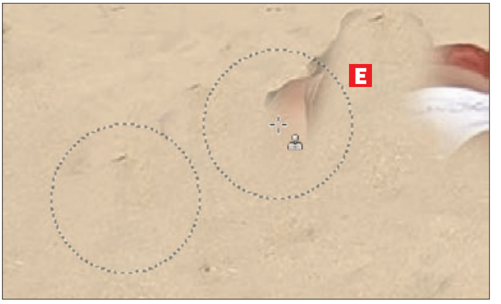
2 Klikamy na zdjęcie – pojawia się specyficzne obramowanie. Chwytamy za narożniki i rozpinamy ramkę zgodnie z perspektywą na zdjęciu (linie obramowania układamy wzdłuż linii na zdjęciu).



3 Po dostosowaniu ramki zaznaczamy opcję **Klon perspektywy** **B**. Dobieramy opcje narzędzia do klonowania tak, jak opisano w poprzedniej poradzie. Następnie klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl obok obiektu, który chcemy usunąć. A potem klikamy na niego, przykrywając go skopiowanymi pikselami. Wszelkie linie powinny układać się zgodnie z perspektywą na zdjęciu.



6 Efekt możemy dopracować narzędziem **Łatka**, którego używamy w podobny sposób – klikamy z wciśniętym klawiszem, pobierając piksele, a następnie klikamy na miejsce, które chcemy udoskonalić. Narzędzie **Łatka** automatycznie wtapia wklejone piksele, mieszając je z oryginalnym tłem.



Wyostrzamy zdjęcie

Jeśli zdjęcie jest mało ostre, warto je wyostrzyć. Można to zrobić na przykład po przeskalowaniu fotografii – czynność ta często zmniejsza ostrość zdjęcia.



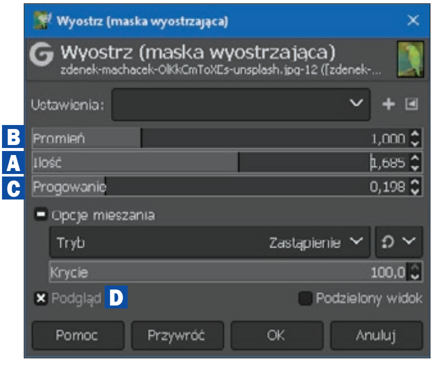


Fot.Zdeněk Macháček / unsplash.com

1 Otwieramy zdjęcie wymagające wyostrzenia. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Wyostrz (maska wyostrzająca)...**.

2 W oknie dialogowym przesuwamy suwak **Ilość** **A** w prawo, wyostrzając zdjęcie. Suwakiem **Promień** możemy określić szerokość wyostrzanej krawędzi – im zdjęcie ma mniejszą **B** rozdzielczość, tym mniejszą ustawiamy wartość.

3 Suwak **Progowanie** **C** ogranicza wyostrzenie do grubszych detali czy krawędzi – pominięte zostaną drobne detale. Zaznaczając opcję **Podgląd** **D**, będziemy mogli kontrolować efekt na obrazie w oknie GIMP-a. Klikamy na **OK**, by zatwierdzić rezultat.



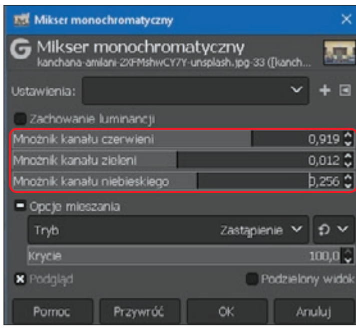
Robimy czarno-białe zdjęcie





Fot. Kanchana Amilani / unsplash.com

Czarno-białe monochromatyczne zdjęcia potrafią czasem pokazać więcej szczegółów niż kolorowe. Świetnie prezentują się w tej konwencji na przykład fotografie reportażowe czy portretowe. GIMP oferuje różne świetne filtry do przetwarzania zdjęć na czarno-białe. Poznajmy dwa z nich. Oto pierwszy.



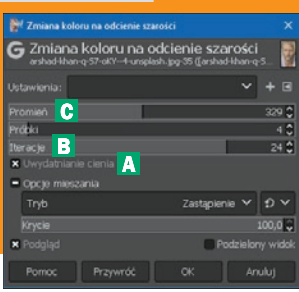
1 Otwieramy kolorowe zdjęcie w GIMP-ie, a następnie z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja** i **Mikser monochromatyczny...**.

2 W oknie dialogowym suwakami określamy poziomy jasności dla pikseli o różnych barwach, na różnych kanałach koloru. W ten sposób możemy na przykład rozjaśnić niektóre obszary obrazu, a inne przyciemnić. Po dobraniu parametrów klikamy na **OK**. Gotowe.

PORTRET Z CHARAKTEREM

A oto drugie narzędzie GIMP-a, które doskonale przetworzy kolorowe portrety na czarno-białe fotografie pełne charakteru.

1 Z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja**, a potem **Zmiana koloru na odcienie szarości...**.







Fot. Arshad Khan / unsplash.com

2 W oknie dialogowym zaznaczamy **Uwydatnianie cienia** **A**, by podnieść kontrast na fotografii. Jeśli chcemy zmniejszyć szum, przesuwamy suwak **Iteracje** **B** w prawo. Suwak **Promień** **C** ustawiamy w takiej pozycji, aby uzyskać odpowiadający nam wygląd. Klikamy na **OK**.

4 Poprawiamy wygląd osób

Dla wielu z nas najważniejsze zdjęcia to te przedstawiające bliskie nam osoby, a także – nas samych. Przeczytajmy, jak poprawiać wygląd ludzi na fotografiach

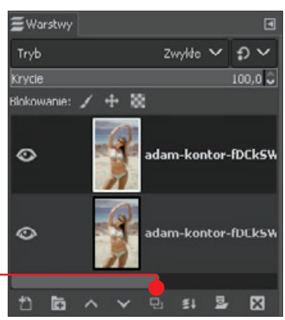
Poprawiamy kształty ciała

Ciałopozytywność, czyli akceptacja swojego ciała takim, jakie jest, to dobra rzecz, warta naśladowania. Nie każdego jednak to przekonuje. Szczególnie gdy obiektyw aparatu zamiast pokazać nasz prawdziwy obraz, nieco go zniekształcił. Jeśli chcemy poprawić kształty na zdjęciu, z pomocą przyjdzie nam GIMP. W ten sposób zmniejszymy brzuszek, wyszczuplimy talię czy powiększymy mięśnie lub inne elementy sylwetki.

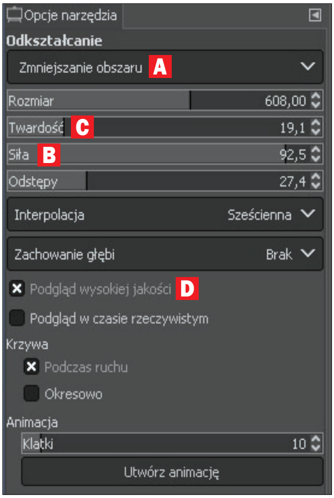


Fot. Adam Kontor / unsplash.com

1 Wczytujemy zdjęcie do GIMP-a i na panelu warstw tworzymy kopię warstwy ze zdjęciem ●. Zaznaczamy górną warstwę, by na niej pracować. Dolna warstwa potrzebna nam będzie do poprawek.



2 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Odkształcanie**. By zmniejszyć czy odchudzić wybrane obszary sylwetki, na panelu







Fot. James Barr / unsplash.com

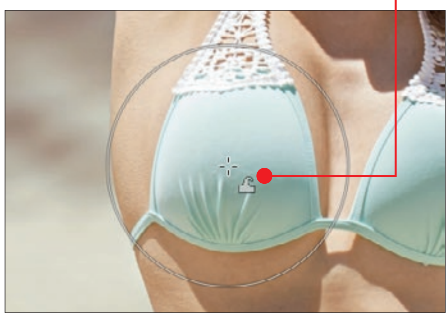
Opcje narzędzia z listy wybieramy **Zmniejszanie obszaru** **A**.

3 Ustawiamy rozmiar narzędzia adekwatny do wymiarów obiektów na zdjęciu, które będziemy modelować. Opcja **Siła** **B** określa moc i szybkość działania narzędzia – jeśli ustawimy większą, kliknięcie na obraz szybciej go zniekształci. Ustawiamy niedużą **Twardość** **C**, aby granica pomiędzy zniekształconymi i niezniekształconymi obszarami nie była wyraźna. Zaznaczamy **Podgląd wysokiej jakości** **D**, by od razu dobrze widzieć rezultat pracy.

4 Teraz klikamy narzędziem na miejsca, które chcemy wyszczuplić poprzez „zassanie" pikseli ●. Daje to zwykle bardzo dobre i szybkie efekty.

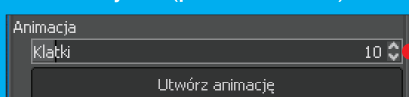


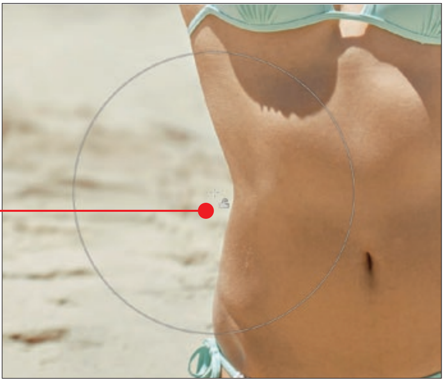
5 Jeśli chcemy powiększyć wybrane elementy, na panelu **Opcje narzędzia** wybieramy **Powiększanie obszaru**. Ustawienia dobieramy tak jak w punkcie **3** i klikamy na obraz ●.



ANIMACJA ZNIEKSZTAŁCEŃ

Z przekształcania obrazu możemy utworzyć animację. W tym celu na panelu **Opcje narzędzia** dobieramy liczbę klatek animacji ● i wciskamy **Utwórz animację**. Powstanie obraz z tyloma warstwami, ile wybraliśmy klatek. Zapisujemy plik jako animowany GIF (patrz strona 21).

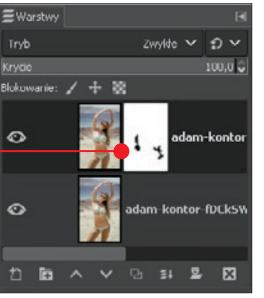




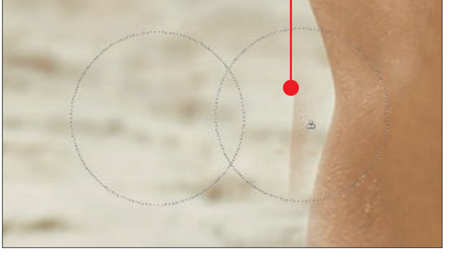
6 Do modelowania na przykład talii w **Opcjach narzędzia** wybieramy **Przenoszenie pikseli**. W tym trybie upychamy piksele obrazu, modelując kształt obiektu ●.

7 Jeśli chcemy miejscowo usunąć efekt, by na przykład lepiej wykonać zniekształcenie, skorzystajmy z trybu **Odkształcanie gumki**. Klikając po wybraniu tego trybu, przywrócimy miejscowo stan oryginalny.

8 Jeżeli w wyniku wprowadzanych korekt zniekształciliśmy również tło i obiekty dookoła osoby, teraz to poprawmy. Dodajemy do górnej warstwy maskę w kolorze białym ● (strona 26) i zaznaczamy ją. Z Przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** i ustawiamy czarny kolor narzędzia. Malujemy nim po obrazie w miejscach, z których chcemy usunąć zniekształcenie.

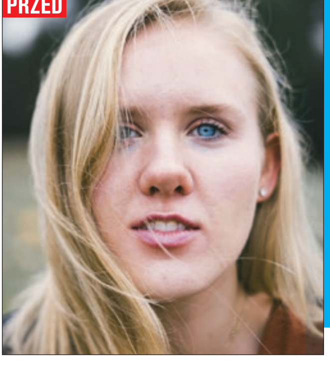


9 W wyniku tych działań często odsłaniamy elementy oryginalnego ciała z dolnej warstwy. Musimy się ich pozbyć. W tym celu na panelu **Warstwy** zaznaczamy dolną warstwę obrazu. Narzędziem **Klonowanie** usuwamy niepotrzebne elementy ● (patrz strona 48). Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.

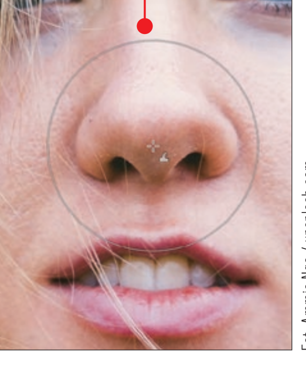


MODELOWANIE TWARZY

Za pomocą narzędzia **Odkształcanie** ● z ustawionymi różnymi trybami działania możemy też wymodelować kształty twarzy, zmniejszyć nos, powiększyć usta czy oczy.







Fot. Ammie Ngo / unsplash.com

Rozjaśniamy zęby

PRZED



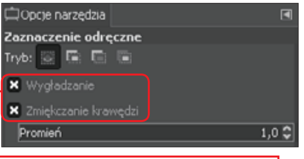
PO



Fot. Cristina Anne Costello / unsplash.com

Jasny uśmiech wygląda pięknie na zdjęciach. Zobaczmy, jak rozjaśnić zęby na portretowych zdjęciach.

1 Otwieramy zdjęcie i powiększamy obszar z uśmiechem. Z Przybornika wybieramy **Odręczne zaznaczanie obszarów**. Na panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Wygładzanie** i **Zmiękczanie krawędzi** oraz określamy niewielki **Promień** zmiękczenia krawędzi.

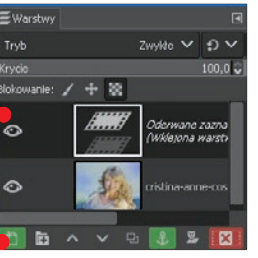


2 Zaznaczamy obszar z zębami (jak zaznaczać, przeczytamy na stronie 27).

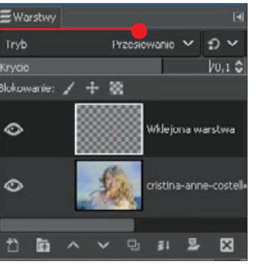
3 Teraz wciskamy ctrl+C, by skopiować zawartość zaznaczenia. Następnie z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej w tym samym miejscu...**. Na panelu **Warstwy** pojawiła się warstwa . Klikamy na , by zakotwiczyć element na nowej warstwie.



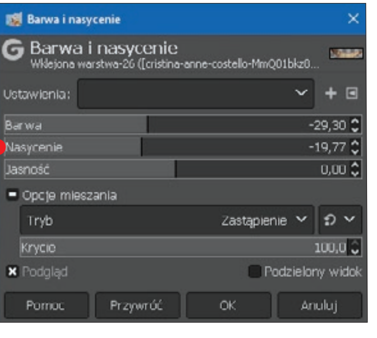




4 Teraz zmieniamy tryb mieszania warstw na . Jeśli efekt rozjaśnienia jest zbyt mocny, możemy zmniejszyć krycie warstwy .



5 Jeżeli kolor zębów nam nie odpowiada, na przykład jest zbyt ciepły, to z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie**. Suwakiem zmniejszamy nasycenie kolorów. Za pomocą suwaka **Barwa** możemy jeszcze skorygować odcień uzębienia. Klikamy na **OK** i spłaszczamy warstwy.



Dodajemy blasku oczom



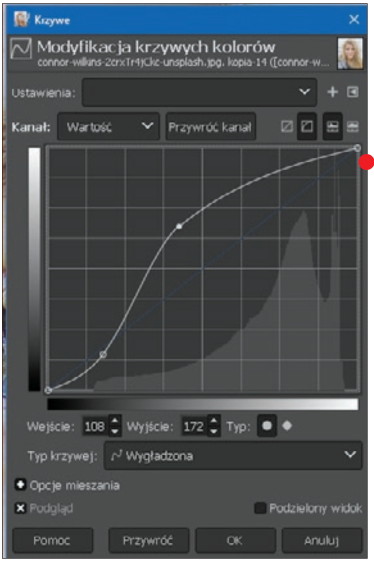


Fot. Connor Wilkins / unsplash.com

Błyszczące oczy na zdjęciu przyciągają uwagę. Zobaczmy, jak rozjaśnić oczy i inne elementy twarzy.

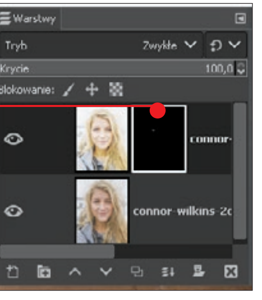
1 Wczytujemy zdjęcie do GIMP-a i korzystając z panelu **Warstwy**, powielamy warstwę z obrazem. Zaznaczamy górną warstwę.

2 Z menu **Kolory** wybieramy **Krzywe...**. W oknie dialogowym chwytamy kursorem za ukośną linię na wykresie i modelujemy ją w taki sposób jak na ilustracji ●.

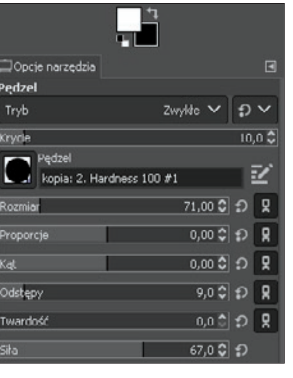


Tym samym rozjaśniamy obraz i dodajemy kontrastu. Klikamy na **OK**.

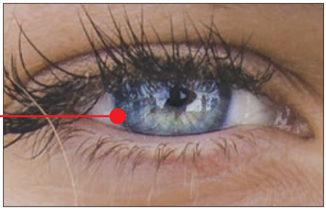
3 Teraz do górnej warstwy dodajemy maskę w kolorze czarnym ●. Maska zasłoni efekt rozjaśnienia. Za chwilę go częściowo odsłonimy w wybranych miejscach na zdjęciu.

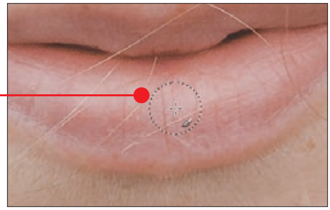


4 Z Przybornika wybieramy **Pędzel** i dobieramy biały kolor dla narzędzia. Ustawiamy opcje ● – częściowe **Krycie** i niedużą **Twardość**. **Rozmiar** musi być adekwatny do rozjaśnianych obszarów.

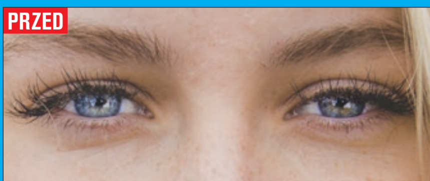


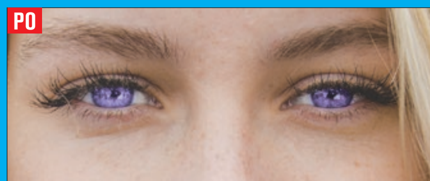
5 Malujemy po oczach ●, odsłaniając efekt rozjaśnienia. Możemy również odsłonić ten efekt na przykład na jaśniejszych obszarach ust ● czy twarzy, by wzmocnić wrażenie blasku. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.





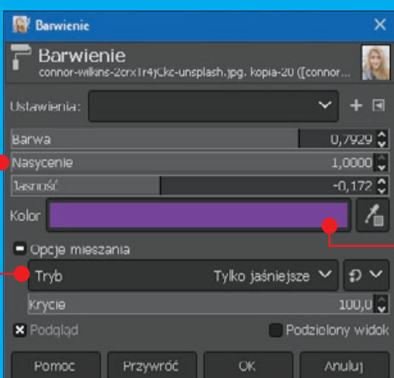
ZMIENIAMY KOLOR OCZU



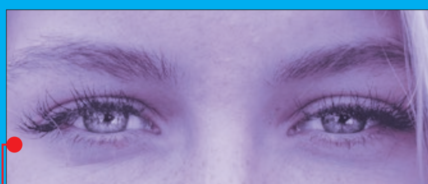


W GIMP-ie możemy łatwo zmienić kolor tęczówek czy innych elementów portretu.

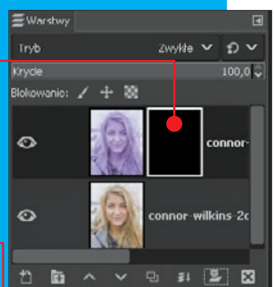
1 Powielamy warstwę z obrazem. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Barwienie...**. Klikając na ● albo przesuwając suwak **Barwa**, dobieramy nowy kolor oczu. Możemy zwiększyć nasycenie ●.



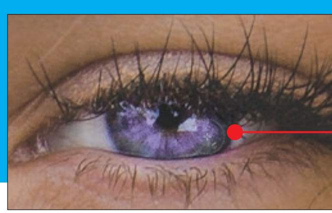
Ustawiamy tryb mieszania **Tylko jaśniejsze** ●. Efekt zmian obserwujemy na podglądzie ●. Klikamy na **OK**.



2 Do górnej warstwy dodajemy czarną maskę ●, która przykryje efekt.



3 Teraz białym pędzlem odsłaniamy efekt tylko na tęczówkach oczu ●. Zmniejszając krycie pokolorowanej warstwy, możemy osłabić efekt. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.



Usuwamy niedoskonałości cery



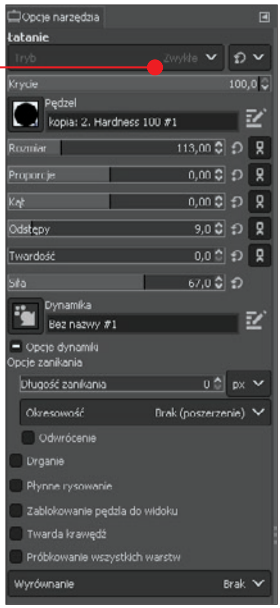


Fot. Joshua Aragon / unsplash.com

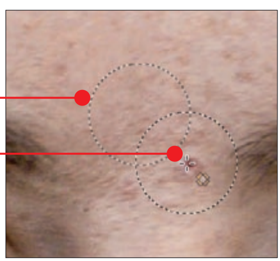
Jeśli na twarzy widoczne są niedoskonałości, możemy je łatwo usunąć. Za pomocą GIMP-a możemy również ładnie wygładzić cerę.

1 Wczytujemy zdjęcie i powiększamy podgląd, aby dobrze widzieć niedoskonałości. Możemy powielić warstwę z portretem, by pracować na kopii.

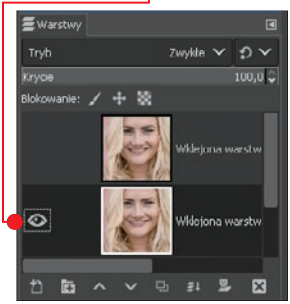
2 Następnie z Przybornika wybieramy narzędzie **Łatka**. Dobieramy opcje narzędzia tak jak to opisano na stronie 48. Ustawiamy rozmiar narzędzia adekwatny do usuwanych skaz. Dobieramy maksymalne krycie i tryb **Zwykłe** ●.



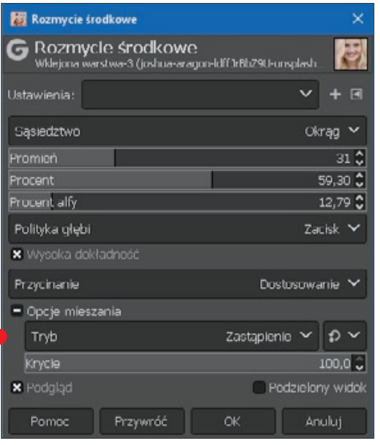
3 Teraz z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy obok niedoskonałości ●, by pobrać próbkę pikseli, które będą pasować w jej miejsce. Następnie klikamy na defekt ●, by go usunąć. Wklejone piksele zostaną wtopione w miejsce usuwanego elementu. Klikamy dotąd, aż usuniemy wszelkie skazy. W razie potrzeby możemy się posłużyć narzędziem **Klonowanie**, którego używamy w podobny sposób (ale piksele nie zostają wtopione).



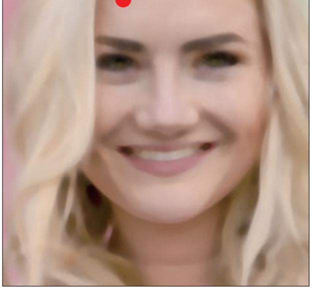
4 Możemy bardziej wygładzić skórę. W tym celu powielamy warstwę z usuniętymi skazami. Klikając na ikonę oka, wyłączamy na chwilę jej widoczność. Zaznaczamy warstwę poniżej ●, by ją rozmyć.



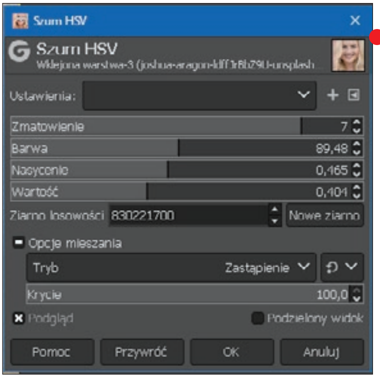
5 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie środkowe...**. Dobieramy usta-



wienia w taki sposób (na przykład jak na ilustracji ●), aby rozmyć szczegóły cery, lecz zachować jak najlepszą widoczność oczu, ust czy innych detali ●. Klikamy na **OK**.



6 W kolejnym kroku warto dodać nieco ziarna do rozmytej cery, aby wyglądała

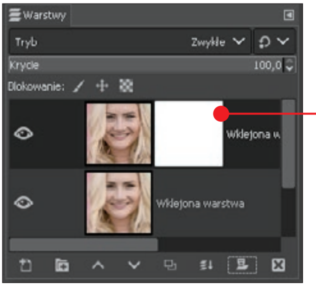


bardziej naturalnie. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Szum** i **Szum HSV...**. Dobieramy ustawienia ● tak, aby szum był jak najbardziej zróżnicowany, ale też subtelny. Klikamy na **OK**.

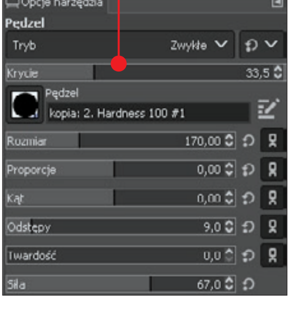
7 Teraz ponownie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie środkowe...**, aby nieco rozmyć ziarno. Ustawiamy niewielki **Promień** i sporą wartość ●. Klikamy na **OK**.

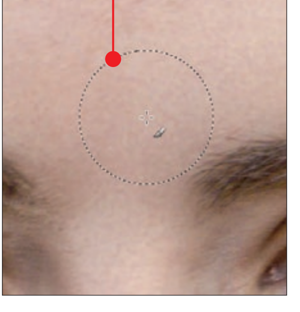


8 Teraz włączamy widoczność górnej warstwy i dodajemy do niej białą maskę ●. Zaznaczamy maskę przy warstwie.



9 Następnie z Przybornika wybieramy **Pędzel**, dobieramy czarny kolor narzędzia. W opcjach ustawiamy niedużą **Twardość** i zmniejszone **Krycie** ●. Malujemy po skórze, odsłaniając wygładzoną warstwę pod spodem ●. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu – gotowe!





Korygujemy czerwone oczy

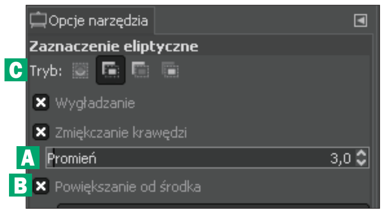




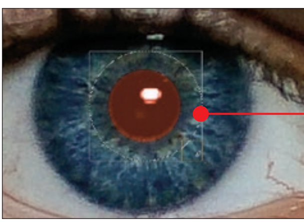
Fot. Rhand McCoy / unsplash.com

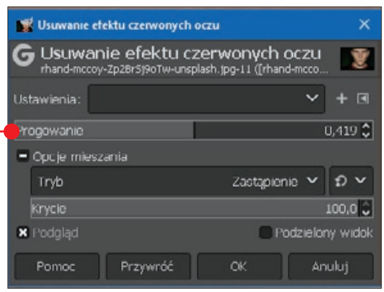
Czerwone źrenice to efekt odbicia światła lampy błyskowej od dna oka. Zwykle aparaty radzą sobie z tym problemem albo wykonując przebłysk, który powoduje zwężenie źrenic, albo automatycznie usuwając czerwone oczy. Jeśli na naszym zdjęciu występuje jednak taki efekt, usuniemy go za pomocą narzędzi GIMP-a.

1 Z Przybornika wybieramy **Zaznaczenie eliptyczne**. Na panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Zmiękczanie krawędzi** i ustawiamy niewielki **Promień** **A**. Zaznaczamy też **B**, by wygodniej zaznaczać źrenicę. Zaznaczamy również opcję **C**, by od razu zaznaczyć obie źrenice.



2 Teraz klikamy na środku źrenicy i z wciśniętym klawiszem shift przeciągamy kursorem, tworząc okrągłe zaznaczenie. Warto, aby objęło szerzy obszar. W razie potrzeby możemy je skalować lub przesunąć. Podobne zaznaczenie tworzymy na drugiej źrenicy.



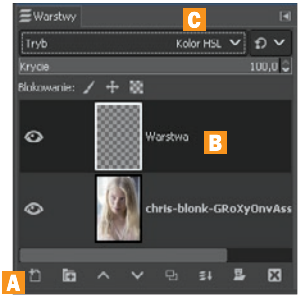


3 Z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Usuwanie efektu czerwonych oczu...**. W oknie dialogowym przesuwamy suwak, by usunąć efekt czerwonych oczu. Klikamy na **OK**.

Zmieniamy kolor włosów, dodajemy makijaż

Wygląd osoby możemy również poprawić czy uatrakcyjnić albo odmienić, robiąc jej kolorowy makijaż czy zabarwiając włosy.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie na panelu **Warstwy** klikamy na **A**, by dodać nową przezroczystą warstwę **B**. Zmieniamy tryb mieszania tej warstwy na **Kolor HSL** **C** i usta-

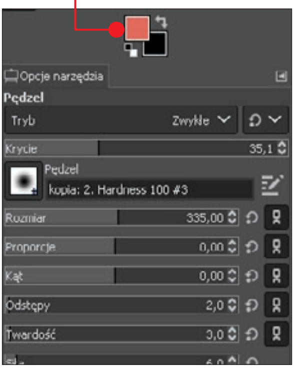




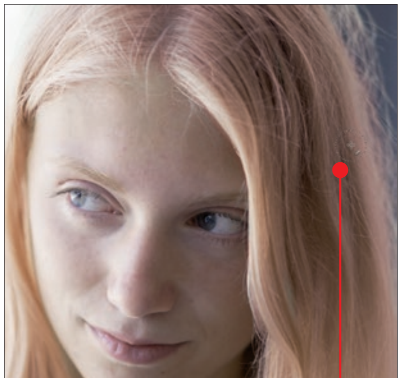


wiamy nieduże **Krycie** (możemy je później zmienić).

2 Teraz z Przybornika wybieramy **Pędzel**, ustawiamy maksymalne **Krycie** i niedużą **Twardość** (ten parametr regulujemy zależnie od potrzeby). W polu wyboru barwy wybieramy jeden z kolorów, na przykład ●.



3 Malujemy **Pędzlem** po wybranym obszarze, na przykład włosach ●.

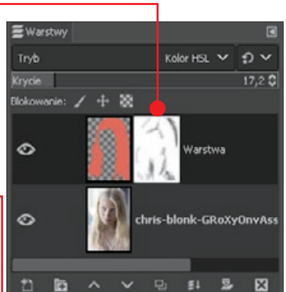


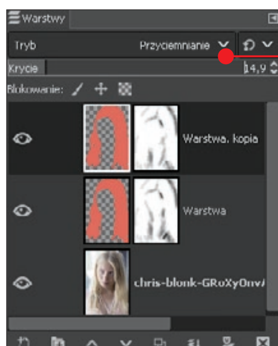
Fot. Chris Blonk / unsplash.com

4 Teraz dodajemy do warstwy białą maskę ●, zaznaczamy ją i **Pędzlem** w kolorze czarnym z ustawionym niedużym kryciem usuwamy ze zdjęcia nadmiar koloru.

5 Klikamy na ● i powielamy warstwę z kolorem. Zmieniamy jej tryb mieszania na **Przyciemnianie** ●, by wzmocnić kontrast. Możemy zmniejszyć **Krycie**. Włosy zostały pokolorowane.

6 Aby pokolorować następny element, tworzymy nową przezroczystą warstwę – powtarzamy kroki **1** i **2**. Możemy w ten sposób pomalować na przykład powieki. W zależności od malowanego obszaru możemy zmieniać tryb mieszania warstw, aby wyglądało jak najbardziej naturalnie.





5 Efekty na zdjęciach

W tym rozdziale przeczytamy, jak sprawić, by nasze zdjęcia zwracały uwagę i zapadały w pamięć dzięki ciekawym efektom

Tworzymy kolorowe oświetlenie

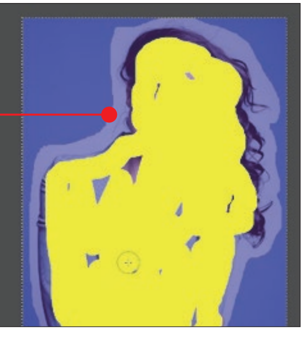
Nasze zdjęcia możemy ciekawie przetworzyć za pomocą barwnych gradientów i mieszania warstw. Na przykład z nudnego studyjnego zdjęcia można stworzyć foto, które wygląda jak wykonane z użyciem kolorowych świateł.

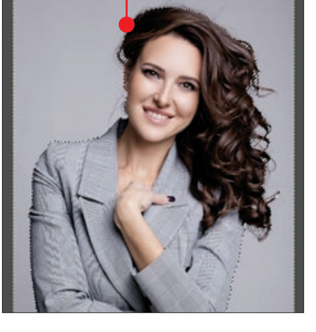




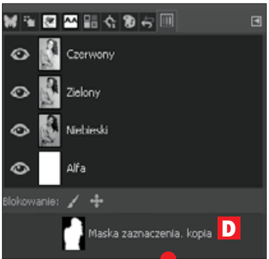
Fot. Anastasiya Gepp / Pexels

1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie. Następnie musimy utworzyć selekcję dookoła obiektu, tutaj osoby na zdjęciu. Możemy to zrobić jedną z metod opisanych w rozdziale **2** (na przykład za pomocą narzędzia **Zaznaczenie pierwszego planu**).

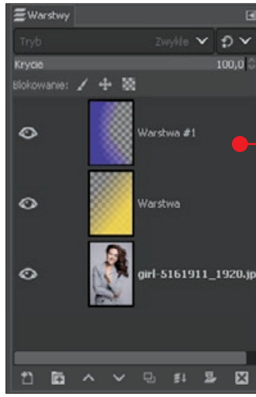




2 Gdy już selekcja zostanie utworzona, zapisujemy ją na później. W tym celu z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Zapisz do kanału**. Będziemy ją widzieć na

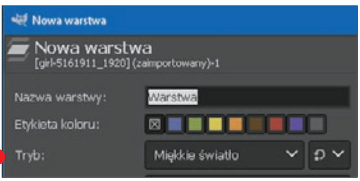






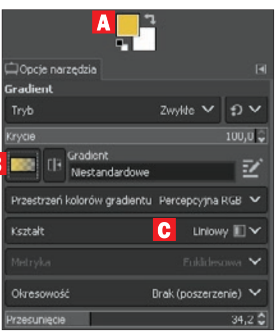
panelu **Kanały** ●. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, by usunąć selekcję z obrazu.

3 Teraz dodajemy nową przezroczystą warstwę – możemy od razu zmienić tryb mieszania na **Miękkie światło** ●. Klikamy na **OK**. Zaznaczamy nową warstwę.



4 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Gradient**. Ustawiamy kolor dla narzędzia, na przykład żółty **A**. W panelu **Opcje narzędzia** wybieramy kolor pierwszoplanowy **B** (z jedną stroną przezroczystą) i **Kształt** – **Liniowy** **C**.

5 Rysujemy na zdjęciu ukośną linię, która utworzy nam kolorowe zabarwienie z jednej strony ●. Wciskamy [enter], by zaakceptować efekt.

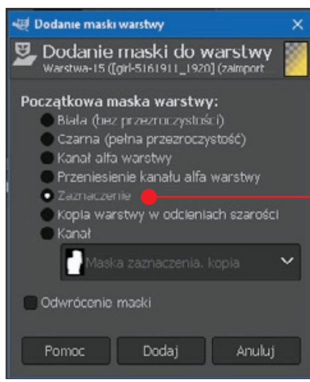


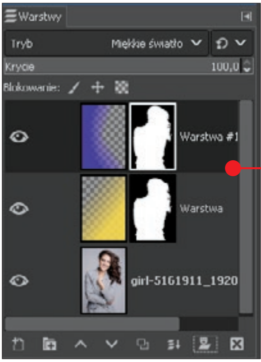


6 Powtarzamy punkt **3**, a następnie **4** – z tą różnicą, że teraz wybieramy inny kolor gradientu, na przykład niebieski. Tworzymy linię gradientu po drugiej stronie zdjęcia, tak aby kolor lekko zabarwiał kontur twarzy ●. Wciskamy [enter]. W razie potrzeby dodajemy gradient z innej strony. Widok warstw wygląda następująco ●.

7 Teraz na panelu **Kanały** klikamy prawym przyciskiem myszy na maskę **D** i wybieramy **Kanał na zaznaczenie**. Przywróciliśmy utworzoną wcześniej selekcję.

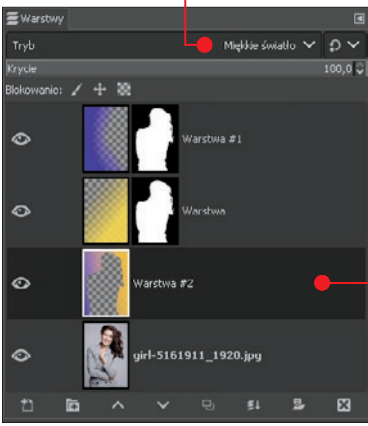
8 Zaznaczamy po kolei warstwy z gradientem i dodajemy do nich maskę warstwy – w oknie dialogowym zaznaczamy ●, by utworzyć maskę z zaznaczenia. Klikamy na **Dodaj**. Maski powinny wyglądać następu-





jąco ●. Za pomocą tych masek ukrywamy efekt zabarwienia tła. Utworzymy tutaj nowy efekt.

9 Tworzymy nową pustą warstwę w trybie mieszania **Miękkie światło** ●, przesuwamy ją poniżej warstw z gradientami, ale powyżej oryginalnego zdjęcia ●. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Odwróć**, by selekcja objęła tło.



10 Teraz za pomocą narzędzia **Gradient** w wybranym kolorze (patrz punkty **4** i **5**) tworzymy gradientowe zabarwienie tła tak jak na ilustracji. Na jednej warstwie możemy utworzyć mieszankę różnych gradientów ●. Na koniec z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak** i spłaszczamy warstwy obrazu.



Tworzymy efekt słonecznej poświaty

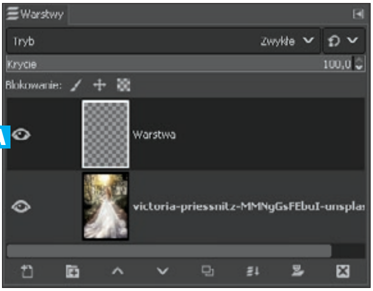
Wiele zdjęć będzie wyglądać dużo lepiej, jeśli wzmocnimy na nich słoneczną poświatę. Pozwoli to na uzyskanie efektu romantycznego blasku i miękkości. GIMP ma do tego celu znakomite narzędzia, które świetnie symulują promieniste słońce. Zobaczmy.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie tworzymy nową przezroczystą warstwę **A**.

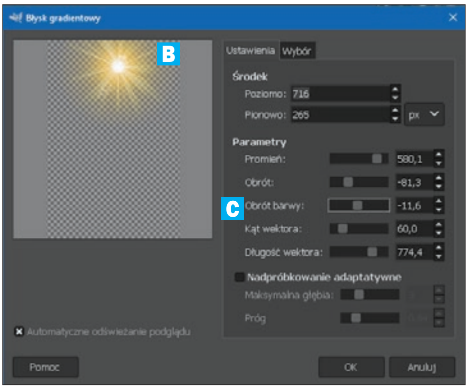




Fot. Victoria Priessnitz / unsplash.com

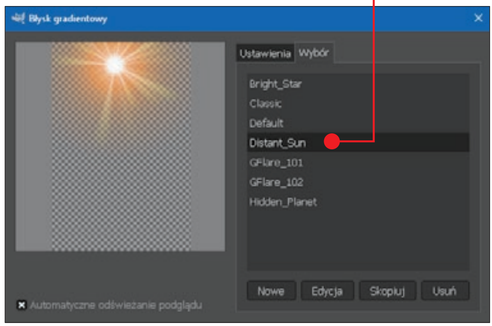


2 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień** oraz **Błysk gradientowy...**. Pojawia się okno dialogowe, w którym musimy określić wygląd i pozycję naszego słońca.



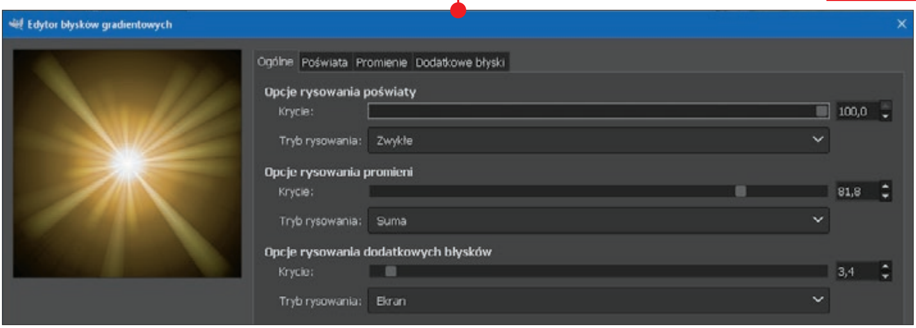
3 Umieszczamy kursorem myszy błysk w miejscu **B**, w którym powinien się znaleźć na zdjęciu. Opcja **Obrót barwy** **C** pozwoli nam dobrać kolor poświaty.

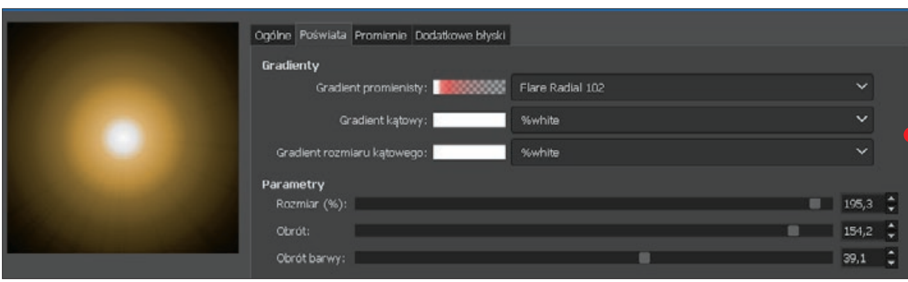
4 Na zakładce **Wybór** wybieramy wygląd błysku, na przykład ●.

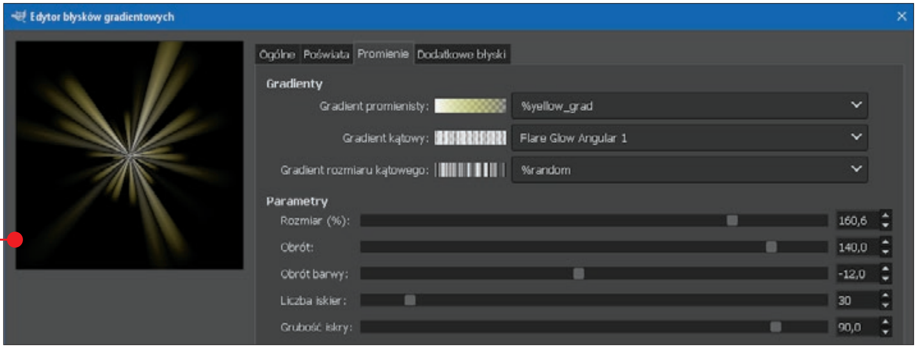


5 Klikamy na **Edycja**, by dostosować wygląd poszczególnych elementów błysku. Pojawia się okno **Edytora błysków gradientowych**. Na zakładce **Ogólne** dobieramy **Krycie** poświaty i promieni ●.

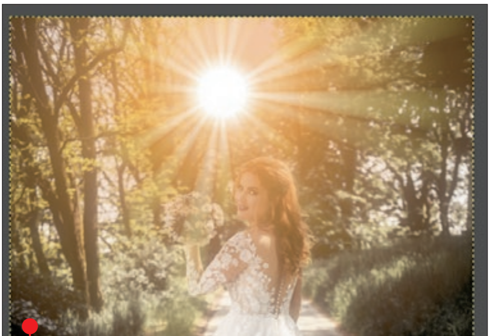
6 Na zakładce **Poświata** możemy dostosować rozmiar i barwę poświaty ●. Z kolei



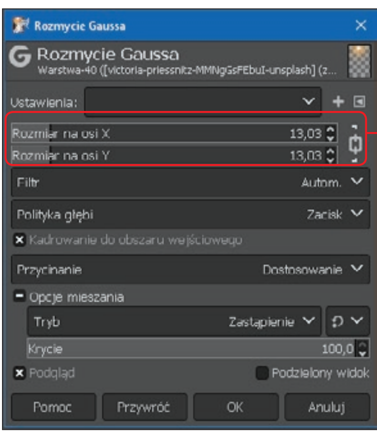


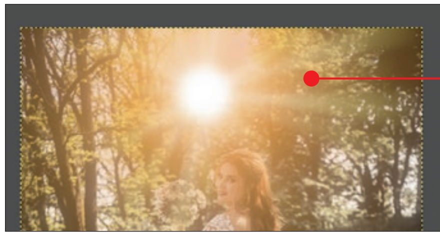


zakładka **Promienie** pozwoli nam określić szczegółowo wygląd promieni ●. Klikamy na **OK** i na **OK**, by dodać błysk do zdjęcia.

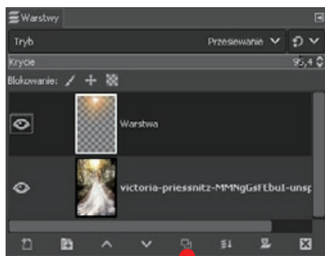


7 Mimo naszych starań promienie nie wyglądają do końca naturalnie ●. Dlatego musimy je nieco rozmyć. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie**

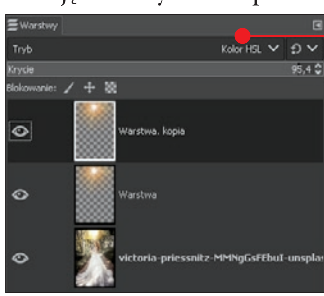




Gaussa.... Za pomocą suwaków ● rozmywamy promienie poświaty ●. Klikamy na **OK**.



8 Teraz zmieniamy tryb mieszania warstwy z poświatą na **Przesiewanie** ●. Aby wzmocnić barwę poświaty, powielamy warstwę z błyskiem (klikamy na ●) i zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na ●. Gotowe! Możemy spłaszczyć warstwy obrazu i zapisać zdjęcie na dysku komputera.

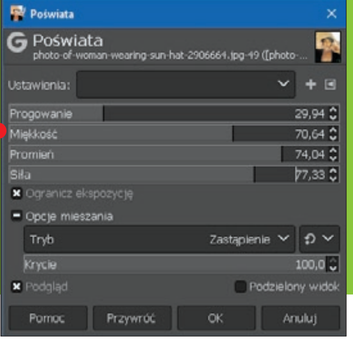


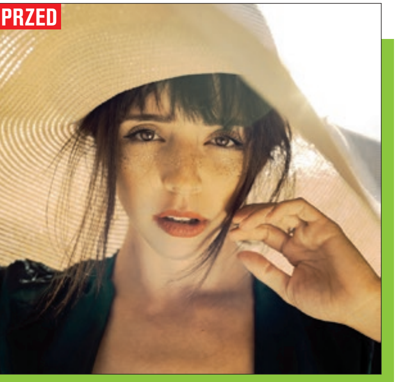
EFEKT ROMANTYCZNEJ POŚWIATY

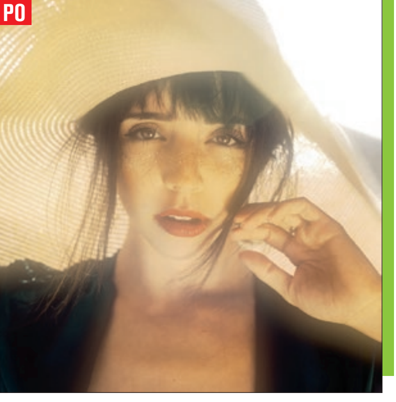
Aby szybko uzyskać efekt romantycznej poświaty, skorzystajmy z dedykowanego narzędzia GIMP-a.

1 Wczytujemy zdjęcie, a następnie z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień** oraz **Poświata...**.

2 W oknie dialogowym dobieramy ustawienia w taki sposób, aby uzyskać satysfakcjonujący wygląd poświaty. Zaznaczamy **Ogranicz ekspozycję**, aby nie prześwietlać najjaśniejszych miejsc. Klikamy na **OK**.







Fot. Alexander Stemplewski / pexels

Zdjęcie jak analogowa odbitka

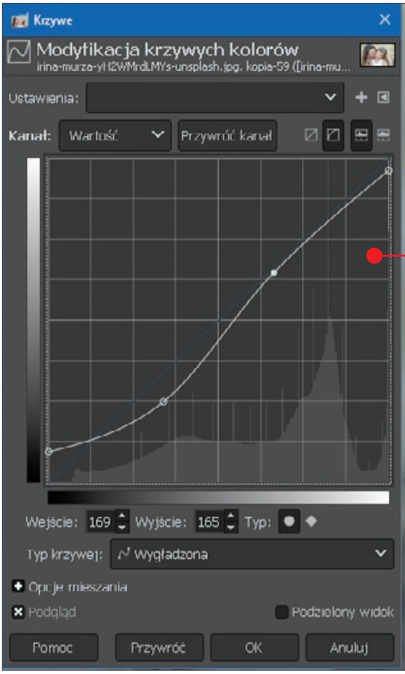


Fot. Irina Murza / unsplash.com



Analogowe zdjęcia mają klimat. Wynika on z plastyki obrazu, jaki dają film i analogowy aparat, a także z barw i specyficznej matowej tonacji. Spróbujmy uzyskać taki efekt w GIMP-ie.

1 Wczytujemy zdjęcie do GIMP-a, a następnie powielamy warstwę z obrazem – bezpieczniej pracować na kopii. Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Krzywe...**. W oknie dialogowym narzędzia wyginamy widoczną tu

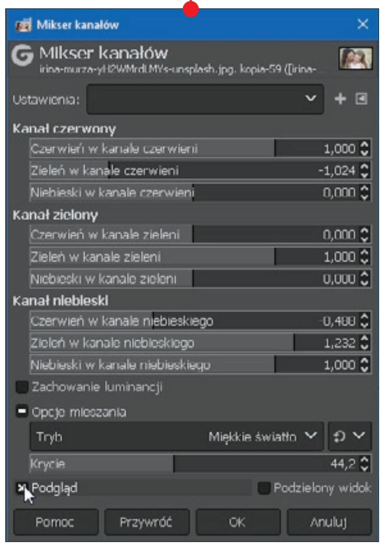




ukośną linię w taki sposób jak na ilustracji ●. Tym samym podniesiemy kontrast, przyciemnimy światła i dodamy do najciemniejszych obszarów efekt matu ●. Klikamy na **OK**.

2 Teraz możemy pobawić się barwami. Z menu **Kolory** wybieramy **Składowe** i **Mikser kanałów...**. Ustawiamy tryb mieszania **Miękkie światło**. Możemy też zmniejszyć **Krycie** efektu (najlepiej to zrobić po dobraniu kolorów). Usuwamy zaznaczenie przy opcji **Zachowanie luminancji**.

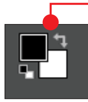
3 Teraz przesuwamy suwak **Zieleń w kanale czerwieni** w lewo. Następnie również w lewo przesuwamy suwak **Czerwień w kanale niebieskiego**. Suwak **Zieleń w kanale niebieskiego** przesuwamy w prawo – tak jak to widać na ilustracji ●. Po wszystkim klikamy na **OK**. Gotowe!



Tworzymy efekt deszczu

Gdy na deszczowym zdjęciu nie widać deszczu, możemy go dodać za pomocą GIMP-a. I to bardzo prosto.

1 Otwieramy zdjęcie, a w Przyborniku ustawiamy czarny kolor dla narzędzia i biały dla tła (w tym celu klikamy na pola ●).

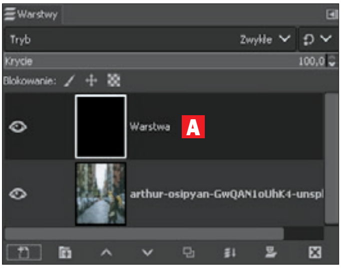


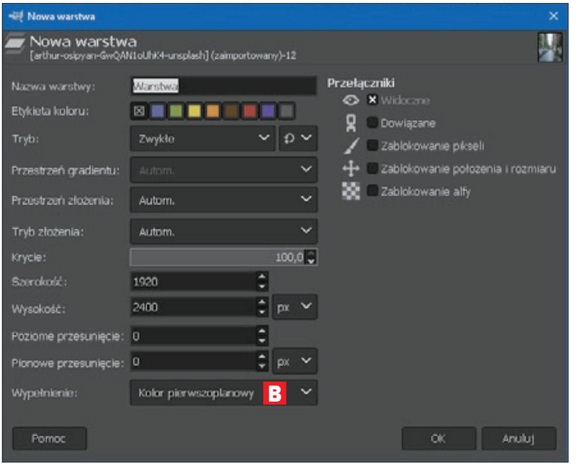
2 Teraz na panelu **Warstwy** tworzymy nową pustą warstwę o wypełnieniu w kolorze czarnym **A**. W opcjach warstwy





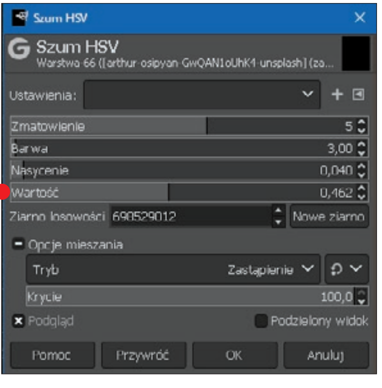
Fot. Arthur Osipyan / unsplash.com





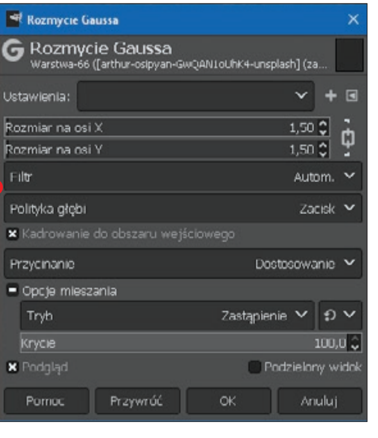
ustawiamy **Kolor pierwszoplanowy** B (czyli czarny). Klikamy na **OK**.

3 Z menu **Filtry** wybieramy **Szum** i **Szum HSV...**. W oknie dialogowym określamy wygląd szumu ●. Suwakiem **Wartość** regulujemy intensywność zaszumienia ●. Klikamy na **OK**. Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Powtórz „Szum HSV"**.

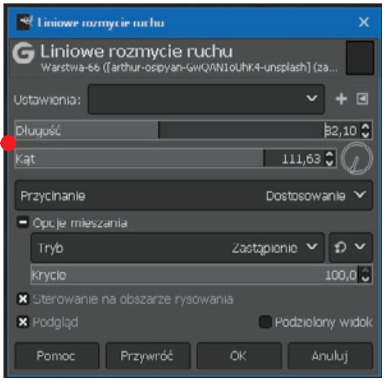




4 Szum musimy rozmyć. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. Ustawiamy niewielki rozmiar rozmycia ●. Klikamy na **OK**.

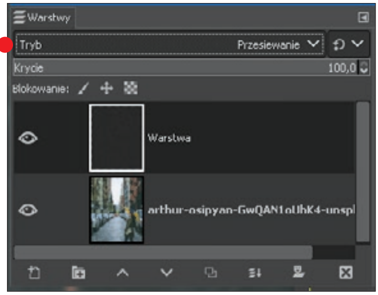


5 W kolejnym kroku niezbędne jest poruszenie naszych kropli. Z menu **Filtry** i **Rozmycie** wybieramy tym razem filtr **Liniowe rozmycie ruchu...**. Dobieramy kierunek deszczu i długość kropli ●. Klikamy na **OK**.

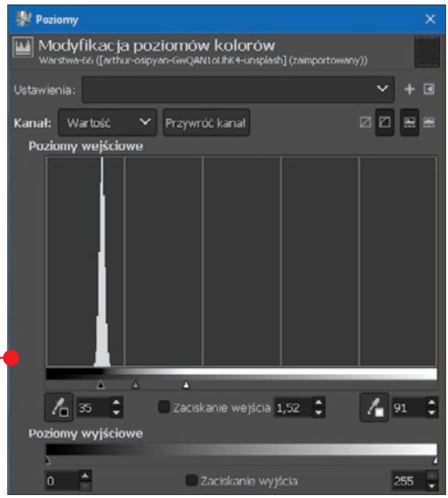


6 Zmieniamy tryb mieszania warstwy z deszczem na **Przesiewanie** ●. Teraz możemy ocenić, jak utworzony deszcz koresponduje z tłem. Jeśli za bardzo je zasłania, musimy to poprawić.

7 W tym celu z menu **Kolory** wybieramy narzędzie **Poziomy...**. Przesuwamy trójkątne suwaki w taki sposób, jak to widać na ilustracji ●. Tym samym obcinamy część deszczowych kropli, które za bardzo zasłaniały tło. Jednocześnie rozjaśniamy ważniejsze krople.



8 Czasem warto jest dodać kolejną warstwę z deszczem ułożonym w nieco innym kierunku i inaczej rozmytym. Może to dodać wiarygodności. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu i zapisujemy zdjęcie.



Dodajemy do zdjęcia śnieg

Nie zawsze uda nam się uchwycić na zdjęciu padający śnieg. Zobaczmy, jak go realistycznie zasymulować na zdjęciu. Działamy podobnie jak w przypadku deszczu.

1 Otwieramy zdjęcie. Następnie tworzymy nową czarną warstwę, do której dodajemy biały szum – tak jak to opisano w punktach **1**–**3** poprzedniej porady.

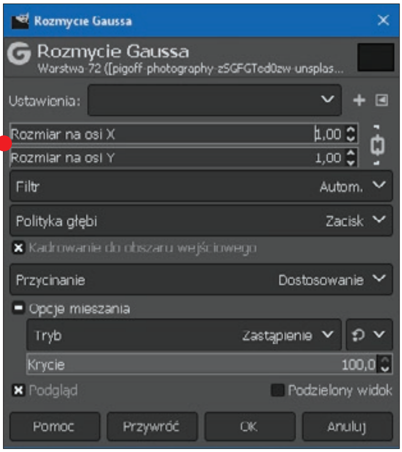
2 Delikatnie rozmywamy utworzony szum ● (patrz punkt **4** poprzedniej porady).

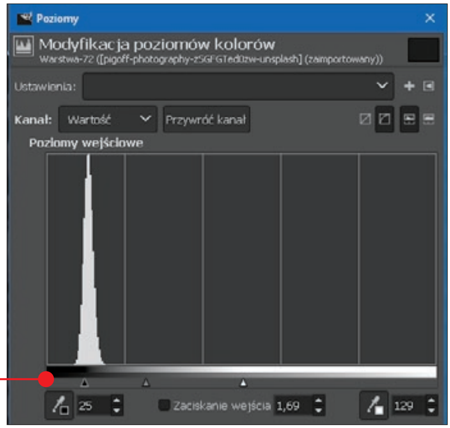
3 W kolejnym kroku niezbędne jest dodanie delikatnego poruszenia. W tym celu z menu **Filtry** i **Rozmycie** wybieramy filtr **Liniowe rozmycie ruchu...**. Dobieramy kierunek padania płatków śniegu i niewielką długość poruszenia ●. Klikamy na **OK**.

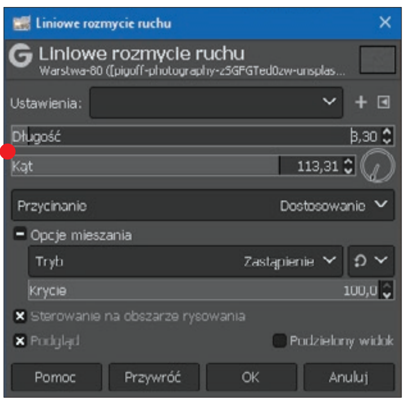




Fot. Pigoff PhotographY / unsplash.com

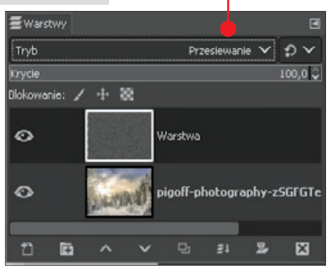




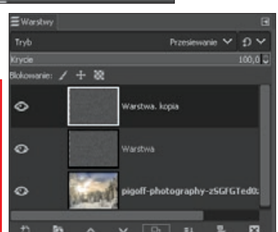


4 Z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**. Przesuwamy trójkątne suwaki ● tak, aby zmniejszyć ilość płatków śniegu (szumu), a jednocześnie pozostawić te wyraźniejsze. Klikamy na **OK**.

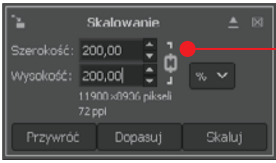
5 Tak jak w poprzedniej poradzie zmieniamy tryb mieszania warstwy ze śniegiem na **Przesiewanie** ●.

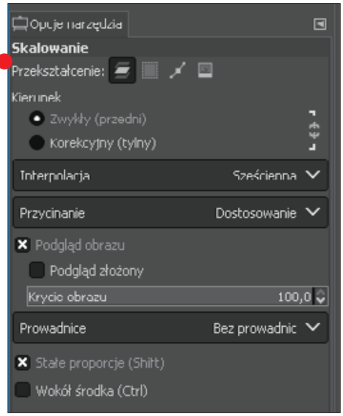


6 Teraz klikamy na ● i powielamy warstwę ze śniegiem. Z Przybornika wybieramy narzędzie **Skalowanie**. W opcjach za-



znaczamy ●. Klikamy narzędziem na obraz, tak by pojawiła się ramka przekształceń. Następnie w małym oknie dialogowym wybieramy procenty i wpisujemy ●. Klikamy na **Skaluj**.





7 Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** przesuwamy warstwę z powiększonym śniegiem tak, aby efekt prezentował się jak najlepiej. Możemy ewentualnie obrócić warstwę, by wrażenie było lepsze (używamy do tego celu narzędzia **Obrót**).

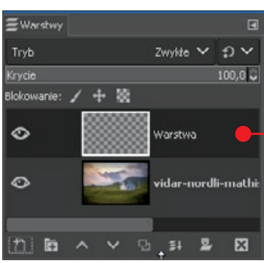
Tworzymy mgłę na zdjęciu





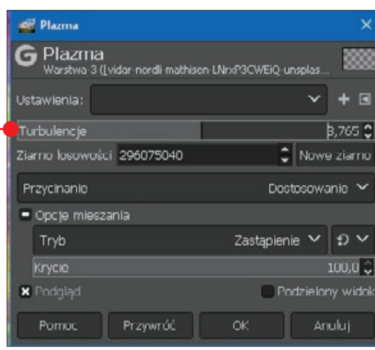
Fot. Vidar Nordli-Mathisen / unsplash.com

Malowniczą mgłę niełatwo sfotografować, gdyż niezbędne są odpowiednie warunki, by powstała. No i trzeba zwykle bardzo rano wstać. Zobaczmy, w jaki sposób zrobić efekt zamglenia na zdjęciu, bez potrzeby wstawania o świcie.



1 Otwieramy zdjęcie, do którego chcemy dodać mgłę, a następnie na panelu **Warstwy** tworzymy nową przezroczystą warstwę ●.

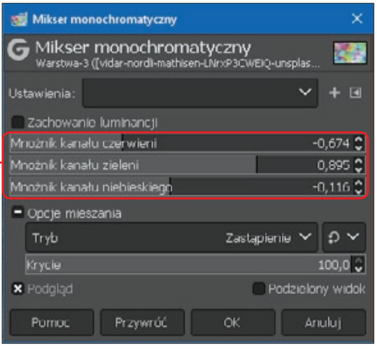
2 Z menu **Filtry** wybieramy **Renderowanie**, **Szum** i **Plazma...**. W oknie dialogowym suwakiem **Turbulencje** ● określamy zróżnicowanie kolorowych chmurek. Klikając na **Nowe ziarno** ●, możemy losowo zmienić ich

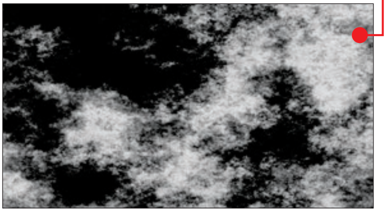




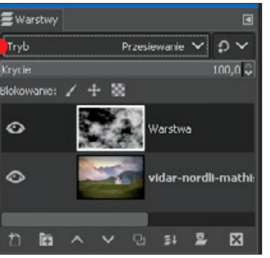
ułożenie ● i wybrać takie, które najlepiej odzwierciedli tworzoną mgłę. Warto przy tym pamiętać, że jeden z kolorów – wybierzemy go później – będzie stanowił zamglenie. Klikamy na **OK**.

3 Usuwamy kolor z naszych chmurek. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja** i **Mikser monochromatyczny...**. Obraz zmienia się w czarno-biały – teraz musimy określić, który z kolorów będzie ciemny, a który jasny. To, co będzie czarne, stanie się przejrzyste. Widoczne pozostaną białe obszary. Wygląd mgły modyfikujemy za pomocą suwaków ●. Upewnijmy się, że mamy zaznaczoną opcję **Podgląd**, by rezultat obserwować bezpośrednio na obrazie ●. Klikamy na **OK**.









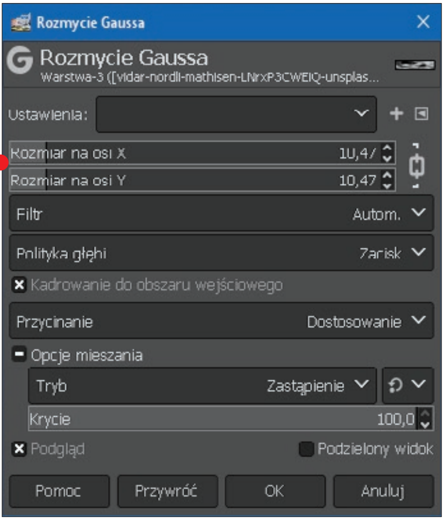
4 Zmieniamy tryb mieszania warstwy z chmurami na **Przesiewanie** ●, by ciemne obszary stały się przejrzyste ●.

5 Umieśćmy mgłę w dolnej części obrazu. Użyjmy do tego celu narzędzia **Uniwersalne przekształcenie**, które wybieramy z Przybornika. Klikamy na obraz i chwytamy za punkt kontrolny na górnej krawędzi warstwy z chmurami. Z wciśniętym klawiszem [shift] (by ograniczyć inne przekształcenia) przeciągamy go w dół, zwężając warstwę ●. Możemy też porozciągać czy powyginać warstwę, dopasowując wygląd mgły do naszych oczekiwań. Wciskamy [enter], by zaakceptować efekt ●.

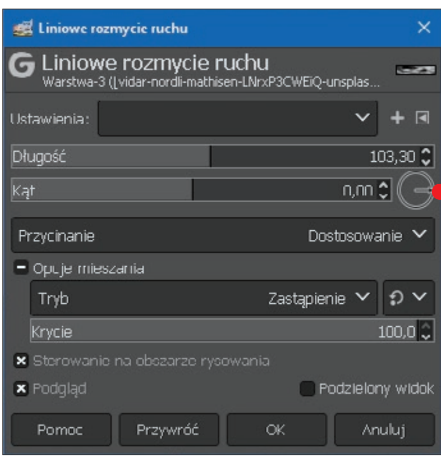


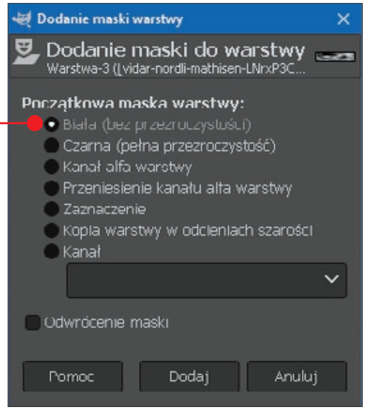


6 Warto rozmyć zbyt wyrazistą strukturę chmur. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. Rozmywamy chmury ●, obserwując efekt na obrazie. Klikamy na **OK**.

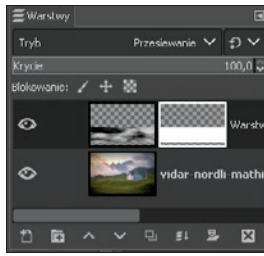


7 Poprawiamy efekt za pomocą kierunkowego rozmycia. Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Liniowe rozmycie ruchu...**. W oknie dialogowym ustawiamy poziomy kierunek rozmycia ●. Suwakiem określimy długość rozmycia. Klikamy na **OK**.





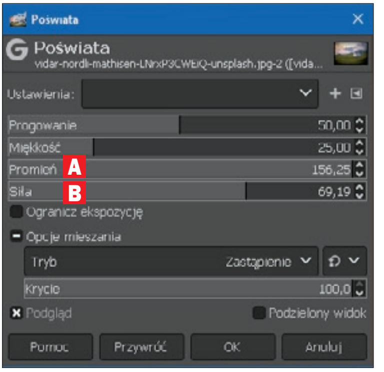
8 Na koniec usuńmy niepotrzebne chmurki z warstwy. Musimy też usunąć widoczność granicy warstwy z mgłą. W tym celu na panelu **Warstwy** do warstwy z mgłą dodajemy białą maskę ●. Następnie za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym malujemy po obrazie, usuwając niepotrzebne obszary ●.





9 Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu. Możemy jeszcze do całości dodać efekt poświaty. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień**, a następnie **Poświata...**. W oknie dialogowym ustawiamy duży **Promień** **A** i **Siłę** **B**. Klikamy na **OK** i cieszymy

się piękną mgłą, która powstała bez dużego poświęcenia z naszej strony.

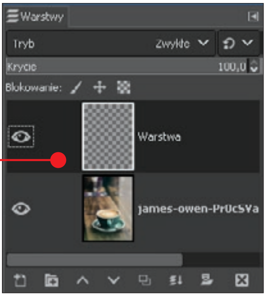


FILTR MGŁA

GIMP oferuje dedykowany filtr do tworzenia zamgleń, jednak nie zawsze daje on oczekiwane efekty. Znajdziemy go w menu **Filtry**, klikając na **Dekoracja** i **Mgła...**.

Jak dodać efekt dymu (pary) na zdjęciu

Jeśli kawa nam ostygła, to na zdjęciu możemy sprawić, by wyglądała jak gorąca – dodając efekt pary.

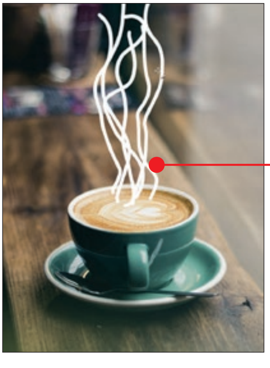






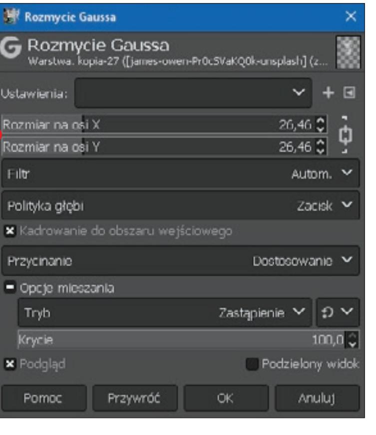
Fot. James Owen / unsplash.com

1 Otwieramy zdjęcie i dodajemy do niego nową przezroczystą warstwę.



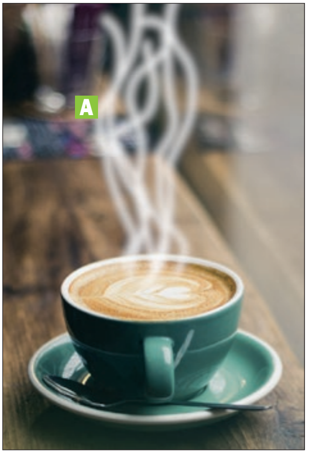
2 Za pomocą narzędzia **Pędzel** o białym kolorze i dość miękkiej końcówce rysujemy zgrubnie smugi pary.

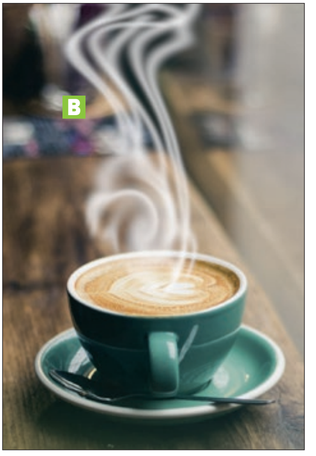
3 Musimy rozmyć smugi – w tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. Przesuwamy suwaki w prawo, aż uzyskamy optymalny efekt **A** (patrz kolejna strona). Następnie klikamy na **OK**.



4 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Zniekształcenia** i **Fale...**. Przesuwamy suwaki w taki sposób, aby nasze smugi nieco zawirowały **B**. Klikamy na **OK**.

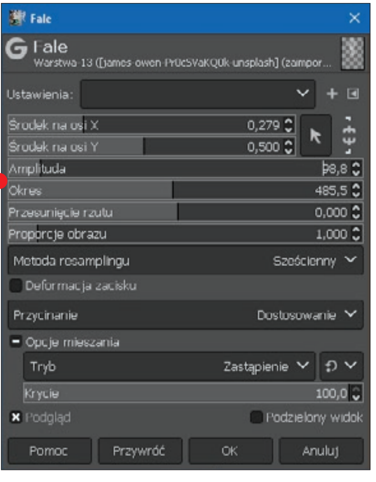
5 Do dalszych zniekształceń możemy wykorzystać narzędzie **Odkształcanie**. Wybieramy naprzemiennie tryb **Wirowanie lewoskrętne** lub **Wirowanie prawoskrętne**, a także **Powiększanie obszaru** czy **Zmniejszanie obszaru** lub **Przenoszenie pikseli**, by kliknięciami i przesunięciami zniekształcić dymek.

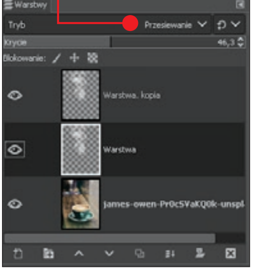


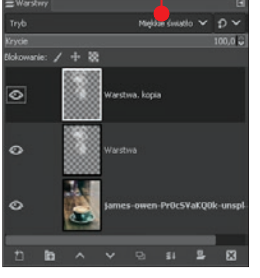


6 Powtarzamy punkt **3**, by jeszcze raz rozmyć zniekształcony dym.

7 Teraz powielamy warstwę z dymem. Niższą warstwę ustawiamy w tryb mieszania **Przesiewanie** i zmniejszamy jej krycie. Górną warstwę ustawiamy w tryb **Miękkie światło**. Na koniec możemy spłaszczyć warstwy obrazu – gotowe.





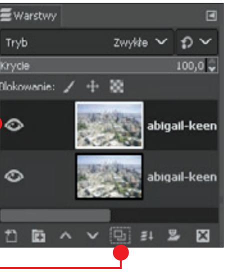


Efekt miniatury

Efekt miniatury sprawi, że duże miasto będzie wyglądać jak makieta. GIMP ma dedykowane narzędzie, które szybko przekształci nasze zdjęcie.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie powielamy warstwę z obrazem (klikamy na ●). Zaznaczamy tę warstwę ●.

2 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie**, a następnie **Rozmycie ostrości...**.

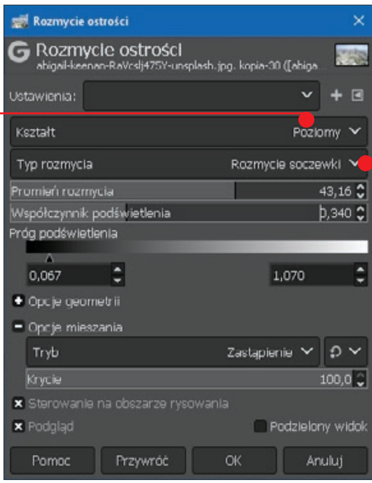


Fot. Abigail Keenan / unsplash.com





W oknie dialogowym ustawiamy **Kształt** – **Poziomy** ●, a także **Typ rozmycia** – **Rozmycie soczewki** ●.



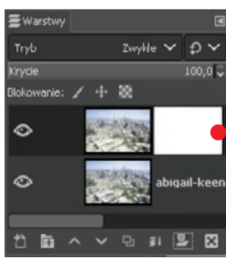


3 Przesuwamy suwak **Promień rozmycia** w prawo, aby mocniej rozmyć dolną i górną strefę na zdjęciu. Jeśli przesuniemy suwak **Współczynnik podświetlenia** w prawo, rozjaśnimy najjaśniejsze miejsca w rozmytym obrazie, symulując nieco efekt bokeh.



4 Na obrazie widoczne są linie ●, za pomocą których możemy zmodyfikować zakres nieostrości lub je przesunąć. Klikamy na **OK**, by zaakceptować efekt.

5 Teraz dodajemy do warstwy z efektem białą maskę ●. Zaznaczamy ją. Następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym, z ustawionym maksymalnym kryciem i sporą twardością, malujemy po zdjęciu tam, gdzie należy usunąć rozmycie – na przykład na szczycie budynku ●. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu i zapisujemy go.



Jak zrobić rozmytą lub ciemną winietę

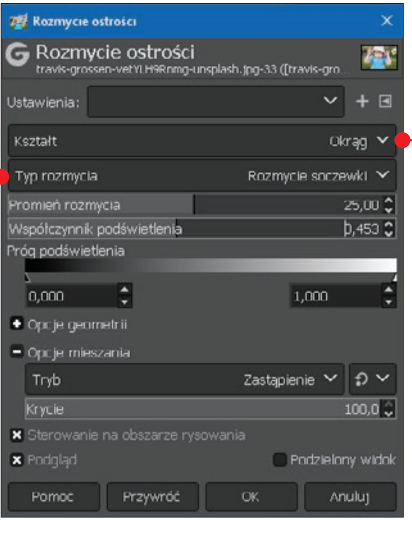


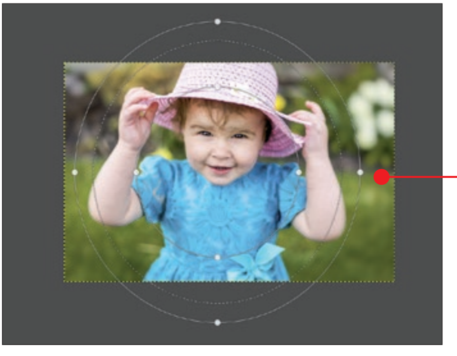


Fot. Travis Grossen / unsplash.com

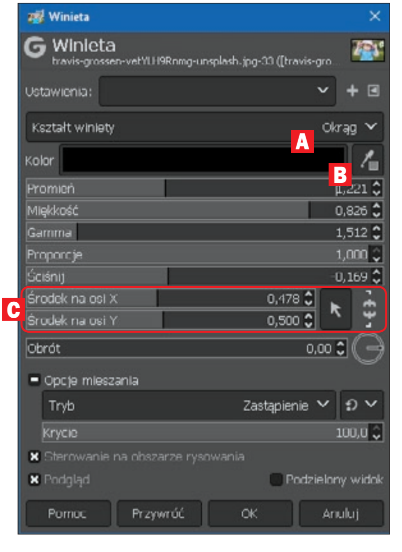
Aby skierować uwagę na obiekt na zdjęciu – na przykład twarz – możemy zastosować ciemną winietę. Możemy też rozmyć obszar dookoła tego obiektu, aby tylko motyw był ostry, a pozostałe elementy rozmyte.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie ostrości...**. W oknie dialogowym ustawiamy ●, by nieostrość była ułożona koliście. Jako **Typ rozmycia** możemy wybrać **Rozmycie soczewki** ●. Przesuwamy suwak **Promień rozmycia** w prawo, by rozmyć otoczenie. Suwakiem **Współczynnik podświetlenia** zmodyfikujemy wygląd najjaśniejszych miejsc.





2 Położenie i kształt nieostrości możemy jeszcze zmodyfikować na obrazie ●, przeciągając za okręgi. Klikamy na **OK**.



3 Aby dodać ciemną winietę, z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień**, a potem **Winieta...**. W oknie dialogowym określamy parametry zaciemnienia. Wybieramy **Kształt winiety** **A** oraz kolor **B**. Suwakami **C** lub bezpośrednio na obrazie ● modyfikujemy zakres i wygląd zacienienia. Klikamy na **OK**. Gotowe!



Kolorowy motyw i czarno-białe zdjęcie

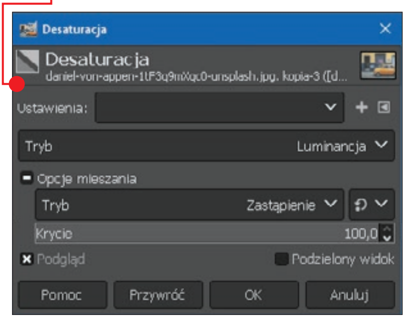




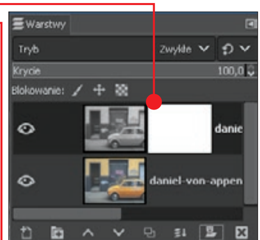
Fot. Daniel von Appen / unsplash.com

Efekt czarno-białego zdjęcia z jednym wyraźnym kolorystycznie motywem pasuje na przykład do zdjęć ulicznych ●. Zobaczmy, jak go uzyskać.

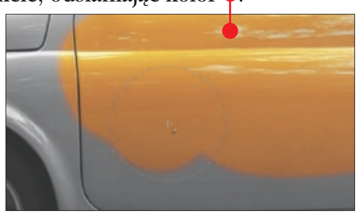
1 Wczytujemy zdjęcie i powielamy warstwę z obrazem. Następnie przetwarzamy zdjęcie na górnej warstwie na czarno-białe. Możemy to zrobić jedną z metod opisanych na stronie 51 lub z menu **Kolory** i **Desaturacja**, wybierając **Desaturacja...** i w oknie dialogowym ● klikając na **OK**.

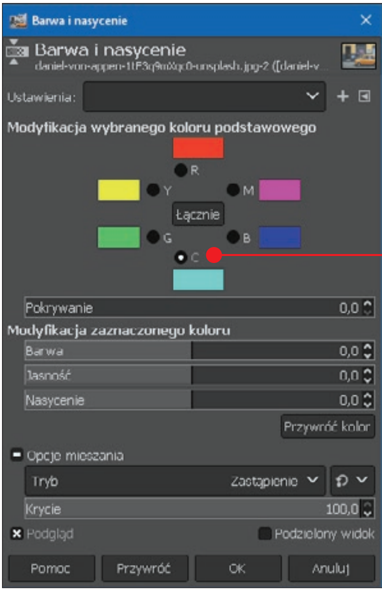


2 Teraz klikamy na ● i dodajemy do górnej warstwy białą maskę ●. Pozwoli nam ona odsłonić część kolorów z dolnej warstwy.



3 Z Przybornika wybieramy **Pędzel** i ustawiamy czarny kolor narzędzia. Na panelu z opcjami określamy rozmiar końcówki adekwatny do obiektu, który będziemy zamalowywać. Określamy też twardość – będzie ona zależała od ostrości brzegów obiektu. Następnie malujemy po obiekcie, odsłaniając kolor ●.





4 Białym **Pędzlem** możemy skorygować niedociągnięcia.

5 Jeśli chcemy usunąć wybrany kolor z obrazu, zaznaczamy kolorową warstwę i z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie...**. W oknie zaznaczamy kolor, który chcemy zmodyfikować ●. Możemy przesunąć suwak **Pokrywanie** w prawo, aby objąć więcej kolorów. Aby usunąć zabarwienie, przesuwamy suwak **Nasycenie** w lewo. Klikamy na **OK**. Gotowe. Możemy spłaszczyć obraz.

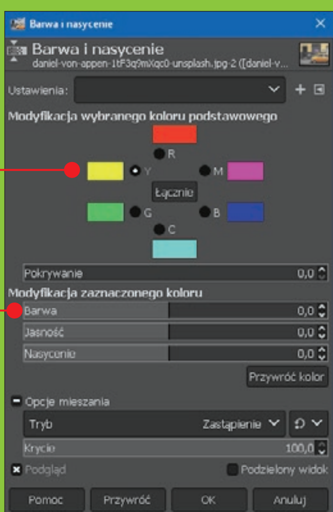


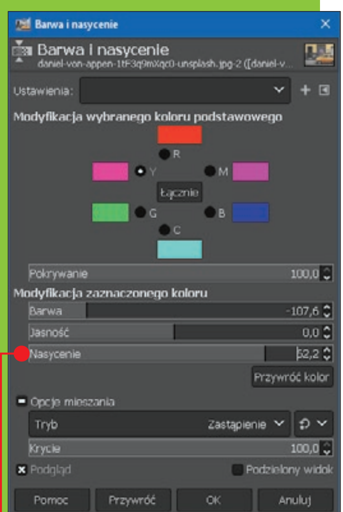
ZMIENIAMY KOLOR OBIEKTU

Jeśli chcemy zmienić wybrany kolor na zdjęciu, na przykład z żółtego samochodu zrobić różowy, możemy to łatwo zrobić narzędziami GIMP-a.

1 Z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie...**. W oknie zaznaczamy kolor, który chcemy zmodyfikować ●.

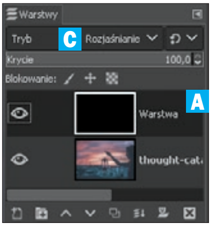
2 Suwakiem **Barwa** ● odnajdujemy kolor, który nam się podoba. Przesuwamy suwak **Pokrywanie** w prawo, aby rozmyć granicę przetwarzania koloru. Możemy też wzmocnić lub osłabić nasycenie barw ●. Klikamy na **OK**.





Zapalamy latarnię

Zobaczmy, jak dodać brakujące oświetlenie do latarni czy lampy na zdjęciu.

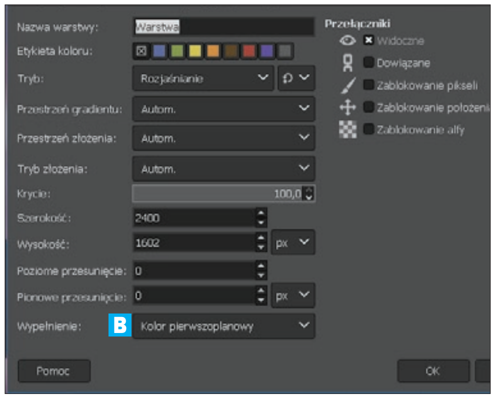






Fot. Thought Catalog / unsplash.com

1 Otwieramy zdjęcie. Następnie tworzymy nową warstwę o wypełnieniu w kolorze czarnym **A** – podczas tworzenia warstwy wybieramy **B** (wcześniej musimy ustawić czarny kolor dla narzędzia). Ustawiamy też tryb mieszania **Rozjaśnianie** **C**.

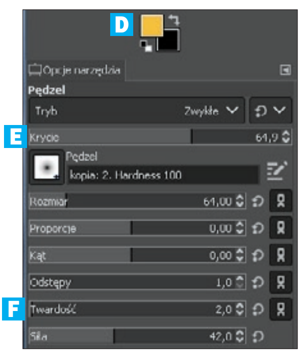


2 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** i ustawiamy ciepły żółty kolor narzędzia **D**. Na panelu z opcjami zmniejszamy **Krycie** **E** i dobieramy minimalną **Twardość** **F**. A także ustawiamy rozmiar adekwatny do rozmiaru elementów lampy.

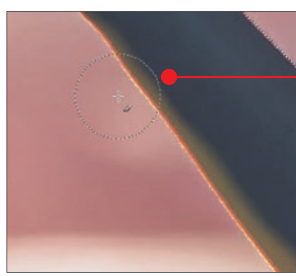
3 Malujemy **Pędzlem** w miejscu, które ma się świecić ●.

4 Aby usunąć nadmiar oświetlenia, dodajemy do warstwy z oświetleniem białą maskę i czarnym narzędziem **Pędzel** malujemy tam, gdzie nie powinno być światła.

5 Są również takie miejsca, które musimy bardziej precyzyjnie oświetlić, na przykład krawędź ręki ●. Najpierw warto rękę wyselekcjonować – możemy użyć do tego celu dowolnego narzędzia selekcji (na przykład posłużyć się metodą progowania – patrz ramka na stronie 84). Potem na nowej czarnej warstwie malujemy **Pędzlem** o dużo mniejszym niż wcześniej kryciu. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.





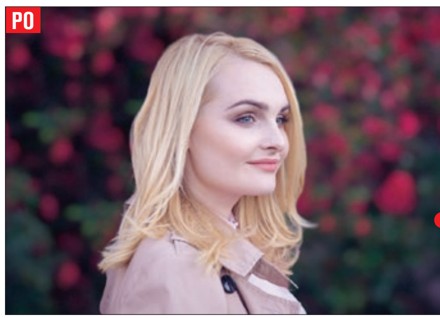


6 Fotomontaże i manipulacje

W tym rozdziale nauczymy się manipulować rzeczywistością pokazywaną na zdjęciach. Zobaczymy, jak modyfikować, a nawet całkiem zmieniać ich tło, dodawać nowe elementy zgodnie z pespektywą i zmieniać zwykłe zdjęcia w trójwymiarowe

Rozmyte tło – mała głębia ostrości



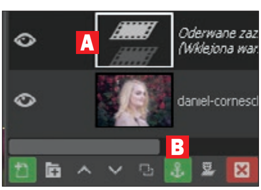


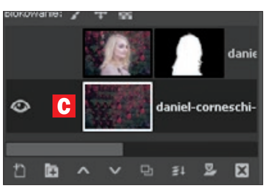
Fot. Daniel Corneschi / unsplash.com

Mała głębia ostrości i pięknie rozmyte tło to cecha fotografii wykonanych lustrzankami i innymi aparatami o dużych matrycach i jasnych obiektywach. Smartfony potrafią symulować ten efekt. Ale za pomocą narzędzi GIMP-a także rozmyjemy tło.

1 Otwieramy zdjęcie, które chcemy zmodyfikować, i powielamy warstwę z obrazem. Zaznaczamy obiekt – w tym przypadku osobę – jedną z metod opisanych na stronach 27–30 lub metodą progowania opisaną w ramce na stronie 84.

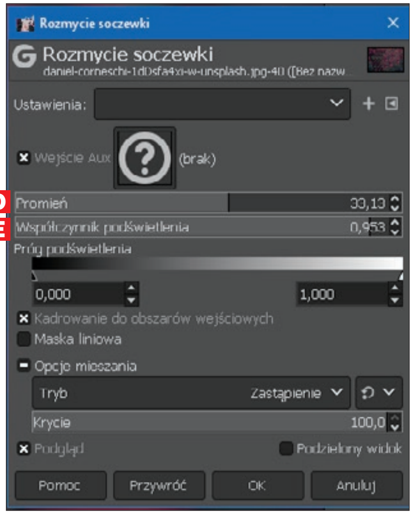
2 Po zaznaczeniu obiektu (jeśli zaznaczone jest tło, musimy z menu **Zaznaczenie** wybrać **Odwróć**) wciskamy ctrl+C, by skopiować zawartość zaznaczenia do schowka. Następnie z menu **Edycja** wybieramy **Wklej w tym samym miejscu**.





3 Na panelu **Warstwy** pojawił się element A. Klikamy na ikonę B, aby zakotwiczyć skopiowaną postać na nowej warstwie.





4 Wyłączamy widoczność nowej warstwy (wyłączamy ikonę oka). Zaznaczamy dolną warstwę **C**.

5 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie** i metodą opisaną na stronie 48 usuwamy zgrubnie postać z tła. Chodzi o to, by po rozmyciu tła nie utworzył się efekt halo dookoła postaci.

6 Włączamy widoczność górnej warstwy. Mając nadal zaznaczoną dolną warstwę, z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie soczewki...**. Suwakiem **Promień** **D** ustalamy siłę rozmycia. Suwak **Współczynnik podświetlenia** **E** pozwoli lepiej zasymulować tak zwany bokeh. Klikamy na **OK**. Tło zostało rozmyte.

7 Możemy jeszcze wprowadzić do zdjęcia różne poprawki – na przykład zaznaczając maskę, za pomocą **Pędzla** odzyskać lub usunąć kłopotliwe detale odseparowanej warstwy. Jeśli chcemy rozmyć krawędź głowy, możemy się posłużyć filtrem **Rozmycie ostrości** (patrz strona 78). Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.

Efekt dynamicznego poruszenia





Fot. Joshua Koblin / unsplash.com

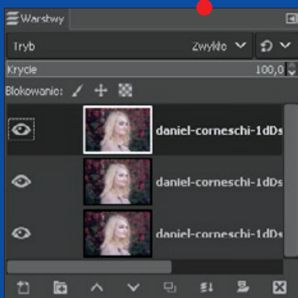
Stojący pojazd – na przykład zaprezentowany w salonie samochód sportowy – możemy wprawić w ruch za pomocą GIMP-a. Poznajmy metodę na pokazanie szybkiej jazdy.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie powielamy warstwę z obrazem. Zaznaczamy obiekt jedną z metod opisanych na stronie 27–30. W przypadku równych krawędzi

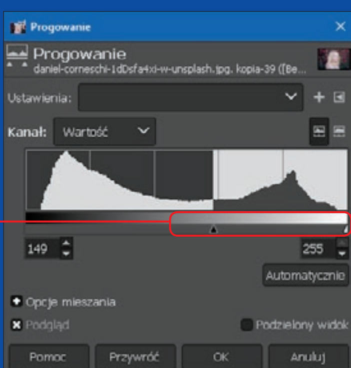
ZAZNACZANIE METODĄ PROGOWANIA

Metoda progowania pozwala łatwo i szybko odseparować kontrastową krawędź na zdjęciach, w tym również włosy. Zobaczmy, jak z niej skorzystać.

1 Otwieramy zdjęcie, a następnie powielamy warstwę z obrazem (możemy to zrobić dwa razy, jeśli chcemy modyfikować tło, jak w przypadku symulacji małej głębi ostrości – tak aby w efekcie były trzy warstwy na panelu **Warstwy**).



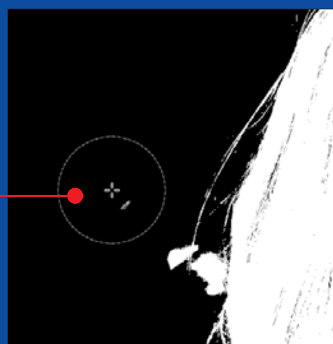
2 Teraz zaznaczamy górną warstwę i z menu **Kolory** wybieramy **Progowanie...**. Przesuwamy suwaki pod wykresem w taki sposób, aby dobrze wyodrębnić kontur obiektu, który chcemy odseparować. Klikamy na **OK**.



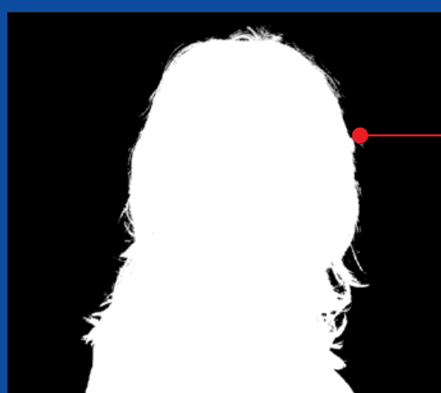
3 Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym zamalowujemy niepotrzebne

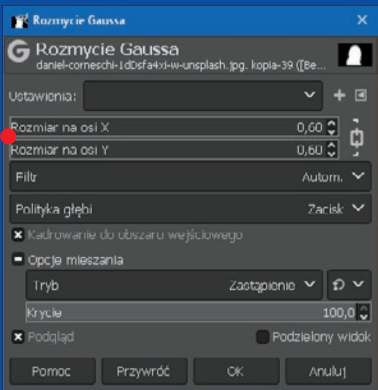


białe elementy z tła. Pędzlem w kolorze białym uzupełniamy luki w obiekcie.



4 Aby rozmyć nieco twarde krawędzie zaznaczenia, z menu **Filtry** wybieramy

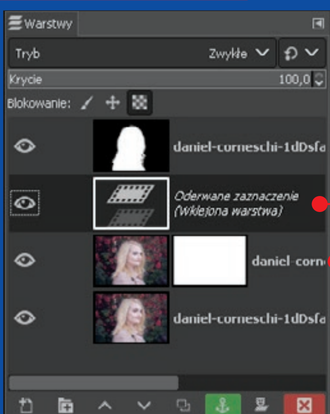


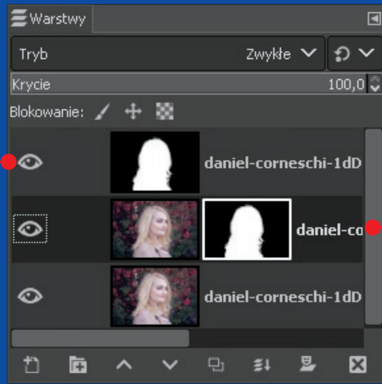


Rozmycie i **Rozmycie Gaussa...**. Ustawiamy minimalny rozmiar rozmycia ● i klikamy na **OK**.

5 W kolejnym kroku z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Całość** (albo wciskamy ctrl+A). Następnie wciskamy ctrl+C, by skopiować czarno-białą grafikę do schowka.

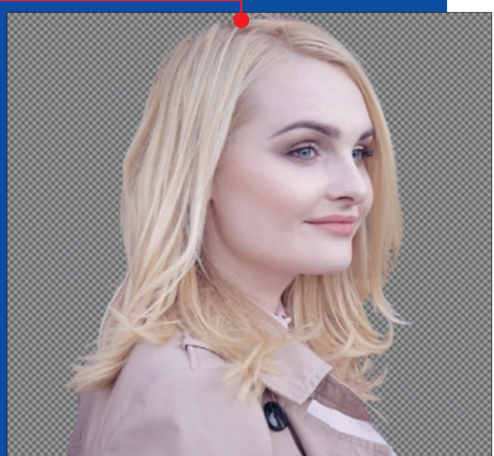
6 Zaznaczamy warstwę poniżej warstwy z grafiką i dodajemy do niej białą maskę ●. Zaznaczamy maskę i wciskamy ctrl+V. Powstał element ●, który musimy zakotwiczyć w masce – klikamy na ●.





7 Do maski zostanie wklejona nasza grafika ●. Czarne obszary odsłonią warstwę poniżej warstwy z maską. Warstwę z grafiką ● możemy już usunąć.

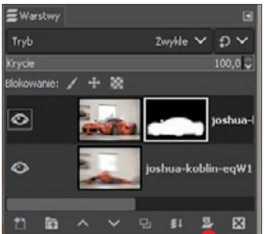
8 Nasz obiekt został odseparowany za pomocą maski ●. Jeśli chcemy nanieść jakieś poprawki, możemy to zrobić **Pędzlem** w kolorze czarnym lub białym – czarny odsłania elementy warstwy pod spodem i usuwa detale z warstwy z maską, a biały – odwrotnie, odzyskuje detale na górnej warstwie.



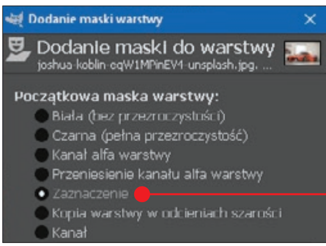
i wielu obłości warto zastosować narzędzie **Ścieżki**.

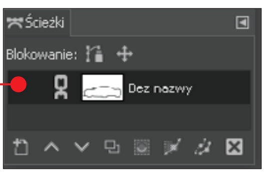


2 Po obrysowaniu obiektu ścieżką ● na panelu **Opcje narzędzia** klikamy na **Zaznaczenie ze ścieżki**, by zmienić ścieżkę na zaznaczenie.

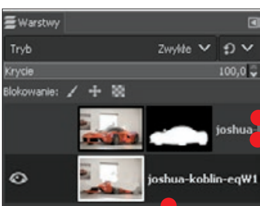


3 Następnie na panelu **Warstwy** dodajemy do górnej warstwy maskę z zaznaczenia. W tym celu klikamy na ●, zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**.





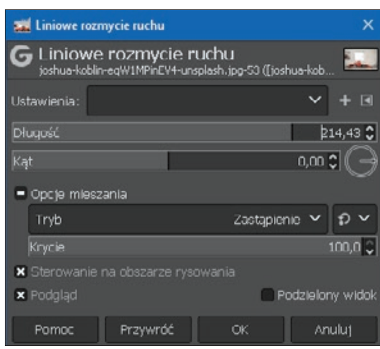
4 Przy warstwie pojawiła się maska z sylwetką zaznaczonego samochodu ●. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, a na panelu **Ścieżki** ● wyłączamy widoczność ścieżki, klikając na ikonę oka.



5 Wyłączamy widoczność górnej warstwy z maską ● (wyłączamy ikonę oka). Zaznaczamy dolną warstwę ●. Teraz narzędziem **Klonowanie** usuwamy zgrubnie samochód, aby rozmyty pojazd nie wystawał spod ostrego ●.



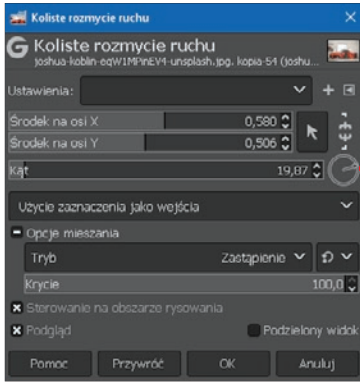
6 Włączamy widoczność górnej warstwy, ale nadal mamy zaznaczoną dolną warstwę. Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Liniowe rozmycie ruchu...**. W oknie dialogowym zostawiamy domyślny poziomy kąt rozmycia, natomiast suwak **Długość** ● przesuwamy mocno w prawo, by ruch był bardziej dynamiczny. Klikamy na **OK**.



7 Oprócz tła musimy jeszcze rozmyć koła. W tym celu z Przybornika wybieramy







narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**. Zaznaczamy górną warstwę, a następnie tworzymy eliptyczną selekcję dookoła koła ●. Możemy ją dowolnie modyfikować, przeciągając za podświetlone na żółto kontrolki.

8 Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Koliste rozmycie ruchu...**. Ustawiamy nieduży **Kąt** ●. Umieszczamy środek rozmycia na środku koła ●. Klikamy na **OK**. W podobny sposób rozmywamy pozostałe koła.

Jak zrobić fotomontaż z cieniem



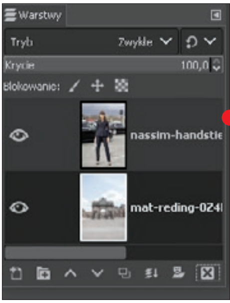




Fot. Nassim Handstied, Mat Reding / unsplash.com

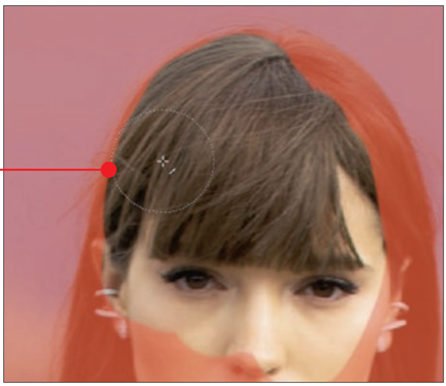
Jak zrobić dobry fotomontaż? Nie wystarczy wyciąć postać z oryginalnego tła i wstawić na nowe. Kluczem do sukcesu jest takie dobranie obydwu zdjęć – z postacią i tłem – aby perspektywa, oświetlenie i charakter korespondowały ze sobą. I na koniec – koniecznie musimy dodać cień, bo inaczej fotografia będzie mało wiarygodna. Zobaczmy, jak to robić.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Na dysku wskazujemy fo-

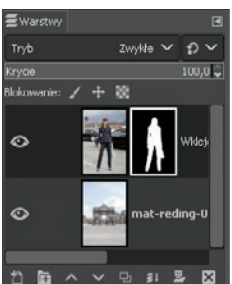


tografie, które chcemy zmontować, i klikamy na **Otwórz**. Zostają one wczytane jako osobne warstwy ●. U góry umieszczamy warstwę z postacią do wycięcia, a na dole tło.

2 Musimy wyselekcjonować postać z górnej warstwy. Możemy to zrobić jedną z metod opisanych na stronach 27–30, na przykład za pomocą **Szybkiej maski**. W tym celu wciskamy shift+Q, a potem **Pędzlem** w kolorze białym malujemy po obszarach, które mają być wyselekcjonowane ●. Pamiętajmy, aby w ustawieniach narzędzia dobrać maksymalne **Krycie** oraz **Twardość** pasującą do ostrości krawędzi obiektu, który chcemy wyciąć.

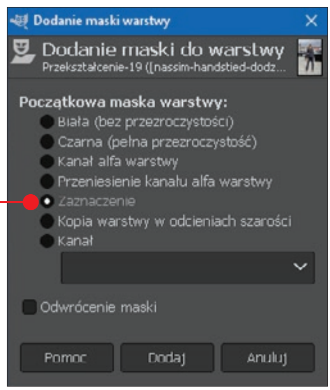


3 Po zamalowaniu obiektu wciskamy ctrl i Q, by z maski zrobić selekcję ●.



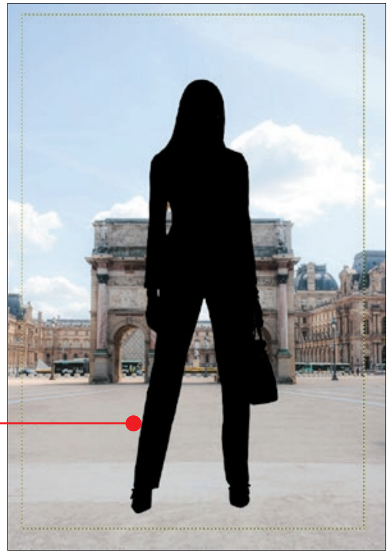
4 Do warstwy z postacią dodajmy maskę. W tym celu klikamy na ●, a w oknie dialogowym zaznaczamy ●, by z selekcji utworzona została maska. Klikamy na **Dodaj**. Dzięki masce będziemy jeszcze mogli **Pędzlem** w kolorze czarnym lub białym poprawić niedoskonałości wycinania, mając pod spodem nowe tło. Aby usunąć samą selekcję, z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



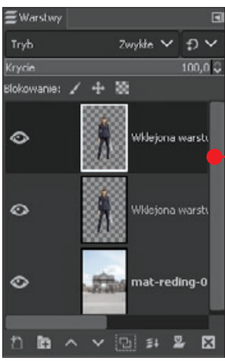


5 Rozmiar i położenie postaci możemy dopasować do tła za pomocą narzędzia **Skalowanie**. Zaznaczamy najpierw warstwę z postacią (maska przy warstwie nie może być zaznaczona). Narzędzie wybieramy z Przybornika. Następnie klikamy na zdjęcie i przeciągamy za kontrolne elementy, skalując





warstwę ●. Chwytając za środek, przesuniemy warstwę. Wciskamy [enter], by zatwierdzić działanie.

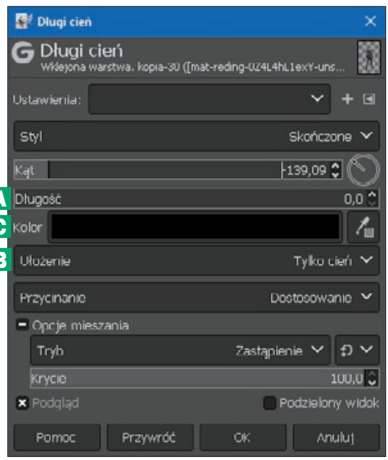


6 Teraz dodamy cień. Klikamy na warstwę z maską prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Zastosuj maskę warstwy**. Następnie powielamy warstwę z postacią ●.

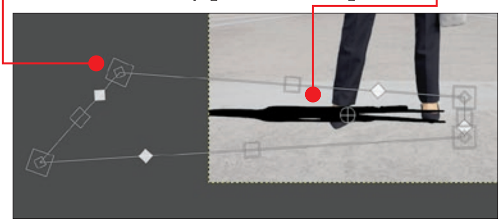
7 Z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień** oraz **Długi cień...**. W oknie dialogowym ustawiamy minimalną wartość parametru **Długość** **A**. Z listy wybieramy **B**, aby utworzyć wyłącznie cień ●. Dobieramy też czarny kolor zacienienia **C**. Klikamy na **OK**.

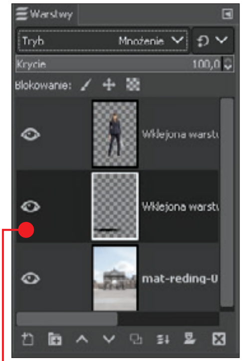
8 Z menu **Warstwa** wybieramy polecenie **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**, aby nic nie ograniczało cienia.

9 Teraz z Przybornika wybieramy narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**.



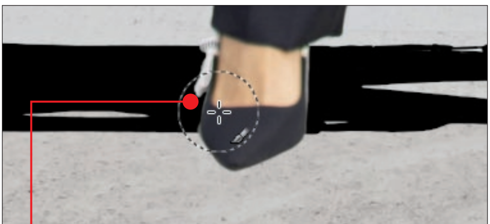
Chwytając za kontrolne kwadraciki na narożnikach ●, przekształcamy warstwę z cieniem tak, aby pasowała do postaci ●.





Pamiętajmy, aby ułożyć ją po stronie przeciwnej do źródła światła. Gdy światło pada z wysoka, cień musi być krótszy, a gdy światło świeci z boku (niżej), wówczas cień powinien być dłuższy. Także od tego, czy źródło światła jest silne i kontrastowe, czy rozproszone, zależy wygląd naszego cienia.

10 Przesuwamy warstwę z cieniem poniżej warstwy z postacią.

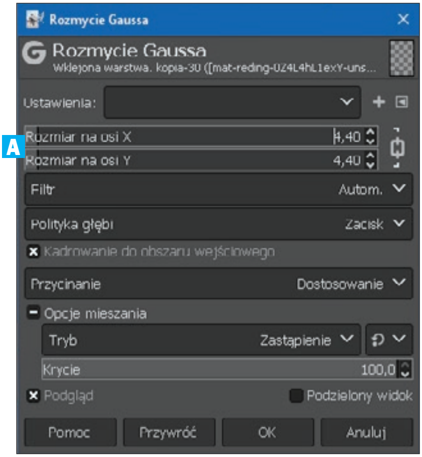


11 Czarnym **Pędzlem** możemy domalować elementy cienia. Dodając do warstwy z cieniem białą maskę, tym samym narzędziem (w kolorze czarnym) usuniemy niepotrzebne fragmenty zacienienia.

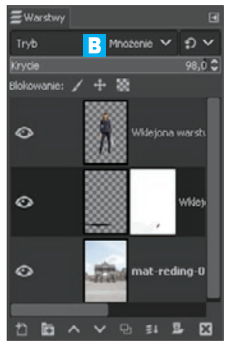


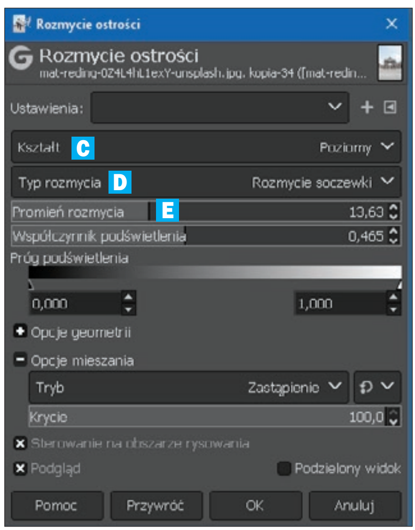
12 Warto nieco rozmyć cień (w zależności od charakteru źródła światła). W tym celu zaznaczamy warstwę z cieniem, a następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym za pomocą suwaków **A** ustawiamy nieznaczne rozmycie. Klikamy na **OK**.

13 Teraz zmieniamy tryb mieszania warstwy z cieniem na **Mnożenie** **B**.

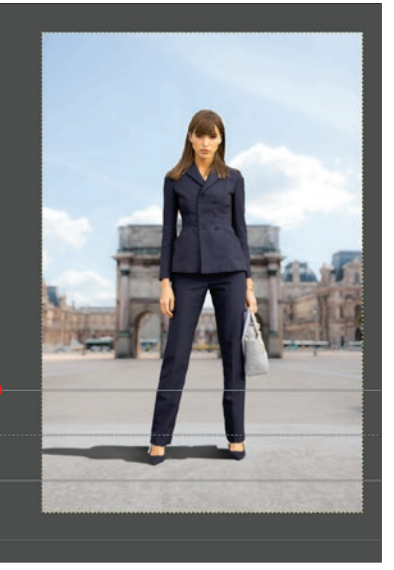


Zaznaczamy maskę przy warstwie. Czarnym **Pędzlem** z ustawionym niewielkim **Kryciem** malujemy po cieniu, sprawiając, że będzie on miejscami (tam gdzie jest dalej od nóg) nieco delikatniejszy.



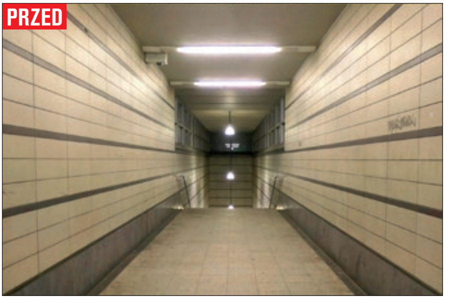


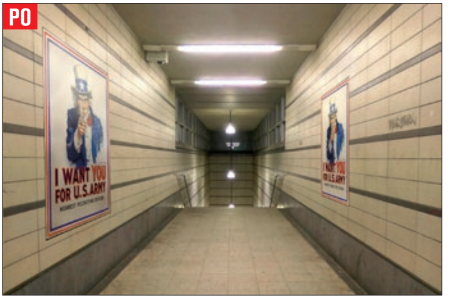
14 Ostatni krok, który nie zawsze jest konieczny, to częściowe rozmycie tła. W tym przypadku istotne jest, aby nieostrość kończyła się za postacią, a część tła (płaszczyzna w okolicy nóg) była ostra. Zaznaczamy dolną warstwę z tłem. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie ostrości...**. Ustawiamy **Kształt** **C** i **Typ rozmycia** **D**. Przesuwając suwak **Promień rozmycia** **E** w prawo, rozmywamy tło.



15 Istotne jest, aby przesunąć linie rozmycia na dół zdjęcia – obszar pomiędzy liniami ● pozostanie w ostrości. Klikamy na **OK**, by zaakceptować efekt. Teraz możemy spłaszczyć obraz i zapisać fotomontaż na dysku komputera.

Przyklejamy plakaty zgodnie z perspektywą

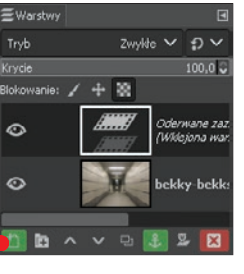


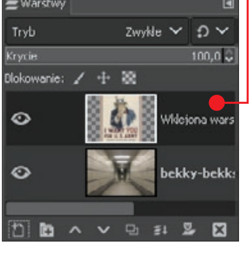


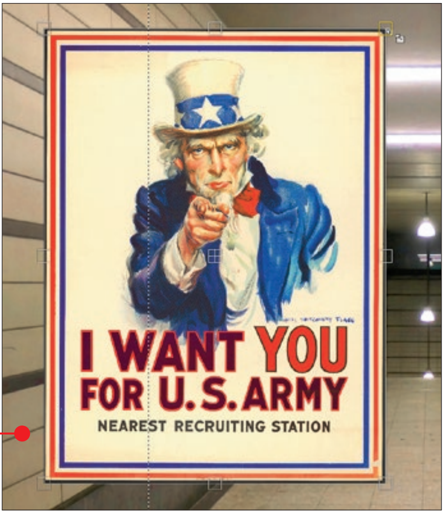
Fot. Bekky Bekks / unsplash.com

GIMP jest wyposażony w narzędzie **Przekształcenie 3D**, które ułatwia przekształcanie obrazów zgodnie z perspektywą. Możemy przy tym poruszać, obracać lub przesuwać grafikę w trzech osiach – X, Y i Z. Zobaczmy, jak korzystając z tego narzędzia, przykleić plakaty na ścianach budynku.

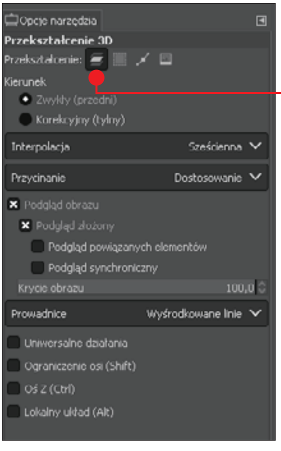
1 Wczytujemy do GIMP-a dwa zdjęcia – ze ścianami, na których chcemy umieścić plakat, oraz z plakatem. Plakat wycinamy z oryginalnego zdjęcia i kopiujemy do schowka (zaznaczamy go, stosując skrót klawiaturowy [ctrl]+[A], i kopiujemy za pomocą [ctrl]+[C]). Następnie przechodzimy do obrazu z tłem i wciskamy [ctrl]+[V]. Klikając na ●, zakotwiczamy element w nowej warstwie ●.





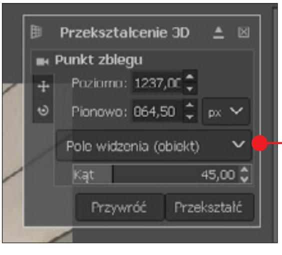


2 Za pomocą narzędzia **Skalowanie** skalujemy warstwę z plakatem (przeciągamy za narożniki) i przesuwamy bliżej docelowego miejsca ●.



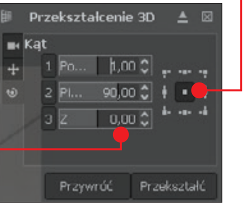
3 Teraz z Przybornika wybieramy narzędzie **Przekształcenie 3D**. Na panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy ●, by skalować warstwę, a nie cały obraz.

4 Klikamy na plakat – pojawia się okno dialogowe narzędzia. Wybieramy zakładkę **Punkt zbiegu**. Z listy wybieramy ●. Następnie punkt środka warstwy z plakatem przesuwamy tam, gdzie powinien być punkt zbiegu na obrazie tła ●.

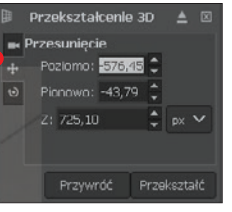




5 Przechodzimy na zakładkę **Kąt**. Zaznaczamy punkt ●, względem którego będziemy przekształcać warstwę. Następnie zmieniamy wartości tak ●, aby ustawić plakat pod odpowiednim kątem.



6 Wartości na zakładce **Przesunięcie** ● pozwolą nam przesuwać obiekt w trzech osiach. Możemy też zmienić położenie obrazu, chwytając go myszą z wciśniętym klawiszem ctrl, shift lub alt.



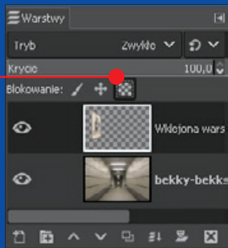
7 Na koniec klikamy na przycisk **Przekształć**. Przekształcenie zostanie zatwierdzone ●. Możemy tak samo wstawić kolejny plakat.



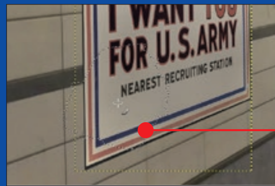
DOSTOSOWANIE PLAKATU DO OŚWIETLENIA

Ponieważ wklejony plakat wygląda nieco sztucznie, warto go nieco pocieniować.

1 Zaznaczamy warstwę z plakatem i klikając na ●, włączamy blokadę przezroczystych pikseli. To oznacza, że malując po warstwie **Pędzlem**, nie zamalujemy obszaru poza plakatem.

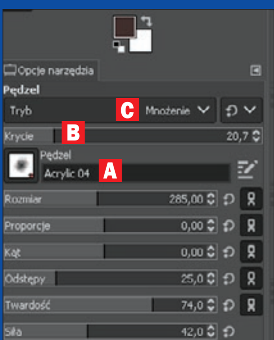


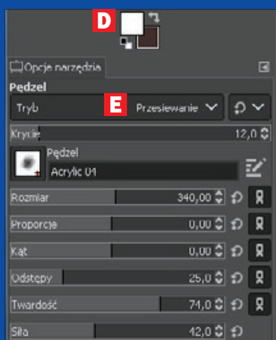
2 Następnie z Przybornika wybieramy **Pędzel**. Dobieramy ciemny kolor narzędzia (dopasowując je do kolorystyki otoczenia).

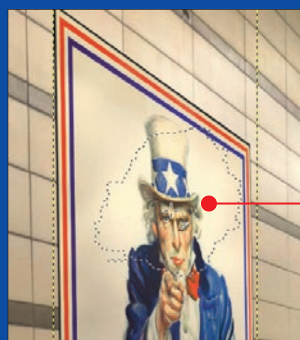


Możemy wybrać bardziej zróżnicowaną końcówkę **A**. Ustawiamy niewielkie **Krycie** **B** i **Tryb** – **Mnożenie** **C**. Malujemy po plakacie, przyciemniając go w wybranych miejscach ●.

3 Ustawiamy jasny kolor narzędzia **D** i **Tryb** – **Przesiewanie** **E**. Malujemy tam, gdzie chcemy rozjaśnić plakat ● (aby efekt wyglądał jak odblask od świetlówki).







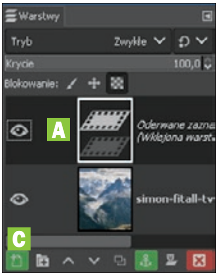
Przygotowujemy zdjęcie 3D na Facebook

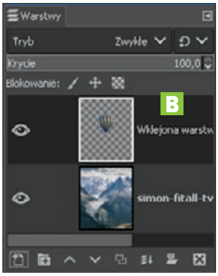
Zdjęcia 3D robią furorę na Facebooku. Zobaczmy, jak zwykłe zdjęcie przygotować w GIMP-ie, aby Facebook zrobił z niego trójwymiarowy obraz.

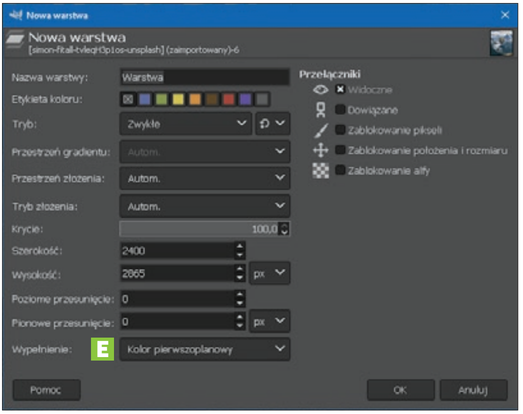
1 Metodami opisanymi w tej książce wycinamy obiekt z oryginalnego tła. Następnie wcis-



Fot. Elizabeth Titus Simon Fitall / unsplash.com







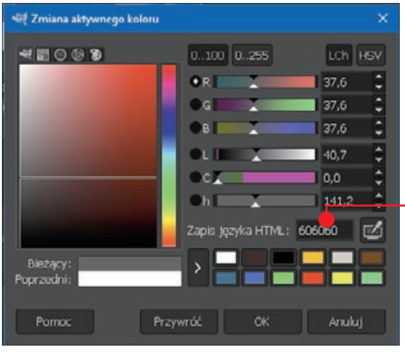
kając ctrl+V, wklejamy go na nowe tło – na panelu **Warstwy** pojawił się obiekt **A**, który musimy zakotwiczyć na nowej warstwie **B**. W tym celu klikamy na **C**.



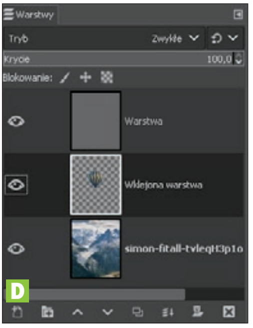
2 Jeśli musimy przeskalować obiekt – możemy to zrobić narzędziem **Skalowanie** ●. Także tym narzędziem możemy przesunąć grafikę w inne miejsce na tle. Do przesuwania można też użyć narzędzia **Przesunięcie**.

3 Teraz z menu **Warstwa** wybieramy **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**.

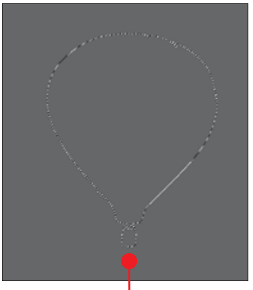
4 W kolejnym kroku klikamy na pole wyboru koloru dla narzędzia i w oknie dialogowym wpisujemy **606060** ●, by uzyskać ciemny szary kolor. Klikamy na **OK**.



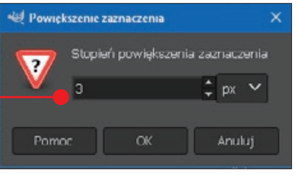
5 Klikamy na **D**, by utworzyć nową pustą warstwę. W oknie dialogowym tworzenia warstwy wybieramy **Wypełnienie** **E**, by nowa warstwa miała od razu kolor szary. Klikamy na **OK**.

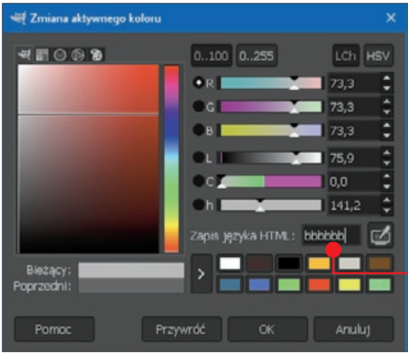


6 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z wyciętym obiektem i wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. Tym samym utworzymy selekcję na bazie przezroczystości – dookoła obiektu utworzyło się zaznaczenie ●.

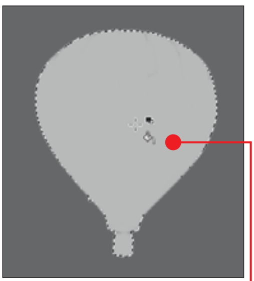


7 Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Powiększ...**. W oknie dialogowym ustawiamy niewielką wartość, na przykład **3 piksele** ●. Klikamy na **OK**.

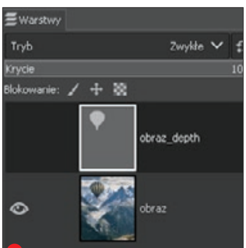




8 Teraz klikamy na pole wyboru koloru dla aktywnego narzędzia i w oknie dialogowym wpisujemy **bbbbbb**, by uzyskać jasnoszary kolor. Klikamy na **OK**.

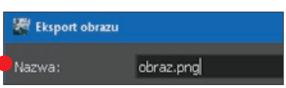


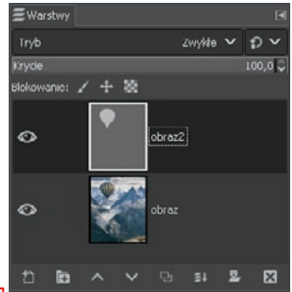
9 Zaznaczamy szarą warstwę na panelu **Warstwy**. Następnie z Przybornika wybieramy **Wypełnienie kubełkiem**. Klikamy wewnątrz zaznaczenia, wypełniając selekcję ustalonym kolorem.



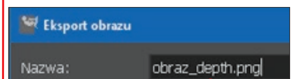
10 Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**. Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z wyciętym obiektem i wybieramy **Połącz w dół**, by zostały tylko dwie warstwy – obraz i obraz głębi.

11 Wyłączamy ikonę oka przy szarej warstwie, by wyłączyć jej widoczność. Zaznaczamy warstwę tła. Z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. W oknie dialogowym nazywamy obraz i zapisujemy jako plik PNG. Klikamy na **Wyeksportuj** i **Wyeksportuj**.

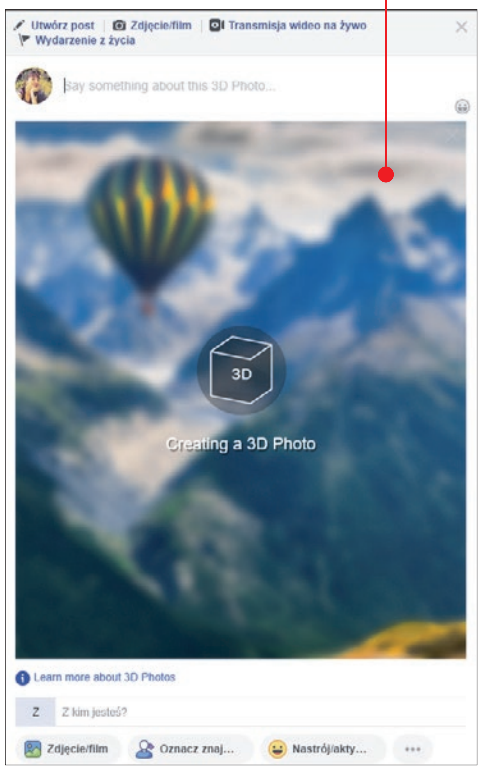




12 Teraz włączamy widoczność szarej warstwy i ją zaznaczamy. Eksportujemy obraz (tak jak w punkcie **11**), ale przy nazwie pliku dopisujemy słowo DEPTH. Klikamy na **Wyeksportuj** i **Wyeksportuj**.



13 Otwieramy stronę naszego Facebooka. Aby utworzyć post ze zdjęciem 3D, klikamy na **Zdjęcie/film**. W oknie wyboru zdjęcia zaznaczamy oba zapisane obrazy i klikamy na **Otwórz**. Facebook powinien automatycznie utworzyć trójwymiarowy obraz.



7 Logo, wizytówki i zdjęcia do dokumentów

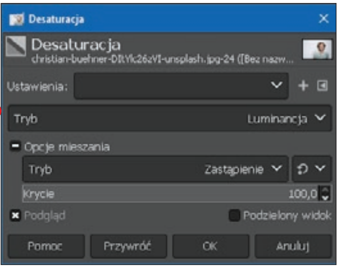
W tym rozdziale poznamy kilka praktycznych wskazówek, dzięki którym będziemy mogli samodzielnie stworzyć logo, wizytówkę czy przygotować zdjęcia do dokumentów

Jak zrobić logo z wizerunkiem

Logo z naszym wizerunkiem ● będzie nas świetnie reklamować. Zobaczmy, jak je zrobić.



1 Otwieramy w GIMP-ie zdjęcie **A**, które chcemy wykorzystać. Musimy usunąć z niego kolor **B**. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja** i **Desaturacja...**. W oknie dialogowym możemy zostawić ustawienia domyślne ● i klikamy na **OK**.



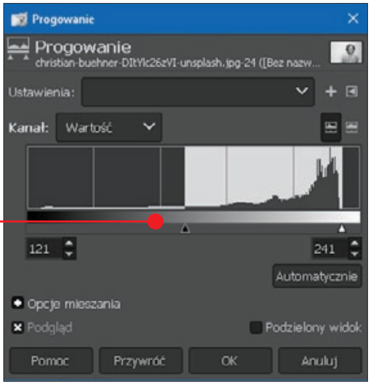
A



B



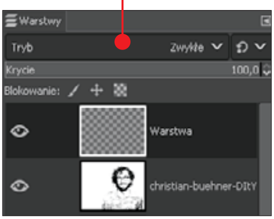
Fot. Christian Buehner / unsplash.com

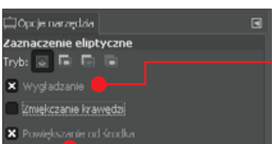




2 Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Progowanie...**. W oknie dialogowym przesuwamy suwaki pod wykresem w taki sposób, aby zostawić jak najlepiej wyglądający wizerunek.

3 Tworzymy nową przezroczystą warstwę i zaznaczamy ją.

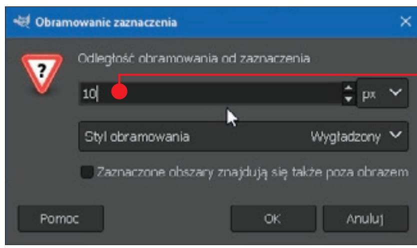




4 Z Przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**. Na panelu **Opcje narzędzia** usuwamy zaznaczenie przy opcji **Zmiękczanie krawędzi**. Zaznaczamy **Wygładzanie** oraz **Powiększanie od środka**.

5 Teraz klikamy na środku grafiki i z wciśniętym klawiszem Shift tworzymy koliste zaznaczenie **C**.

6 Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Obramuj...**. Ustawiamy na przykład i klikamy na **OK**.



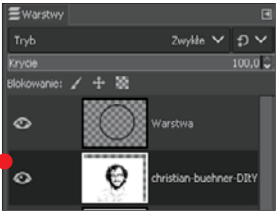
7 Teraz wybieramy narzędzie **Wypełnienie kubełkiem**, wybieramy kolor wypełnienia i klikamy wewnątrz obramowania, wypełniając je kolorem. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



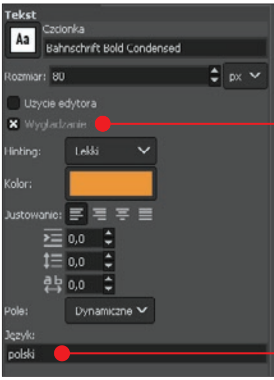




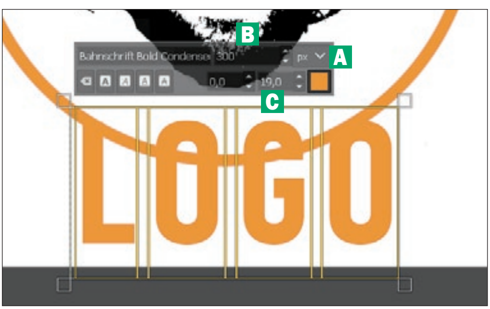
8 Zaznaczamy warstwę z grafiką. A następnie białym narzędziem **Pędzel** o ustawionej maksymalnej **Twardości** i maksymalnym **Kryciu** zamalowujemy niepotrzebne czarne elementy tak, aby zostawić tylko twarz w ramce.



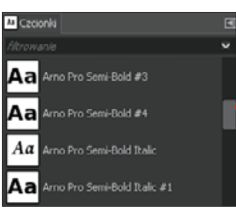
9 Dodajemy do naszego logo tekst. W tym celu z Przybornika wybieramy narzędzie **Tekst**. Na panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Wygładzanie** oraz wybieramy **polski**.



10 Klikamy na obraz i wpisujemy tekst logo. Klikamy dwukrotnie, aby zaznaczyć całość napisu. W polu **A** możemy zmienić kolor czcionki. Klikając na **B**, zmienimy rozmiar fontu, a klikając na **C**, dostosujemy odległości pomiędzy literami.



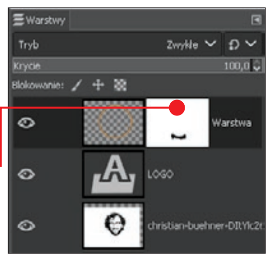
11 Krój czcionki najwygodniej nam będzie wybrać na panelu **Czcionki**. Mając zaznaczony tekst, przesuwamy kursorem po krojach i od razu na wpisanym tekście widzimy, jak się prezentuje dany krój w naszym logo.



12 Narzędziem **Przesunięcie** umieszczamy tekst przy grafice.

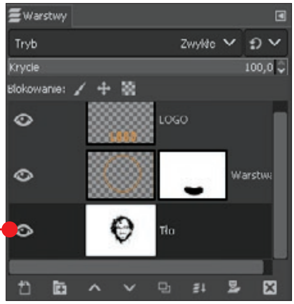


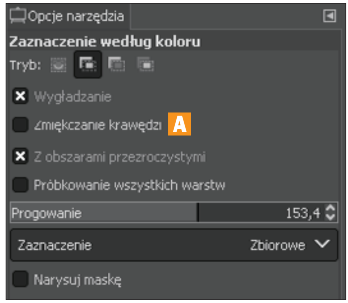
13 Teraz musimy usunąć część obramowania. W tym celu do warstwy z obramowaniem dodajemy białą maskę. Następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym z maksymalnym **Kryciem** i **Twardością** malujemy po obrazie, usuwając obramowanie pomiędzy literami.





14 Zaznaczamy dolną warstwę ●. Następnie z Przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie według koloru**. W opcjach usuwamy zaznaczenie **A**, by selekcja nie miała zmiękczonej krawędzi. Ustawiamy dużą wartość **Progowania**, aby zaznaczenie objęło mniejsze plamki.



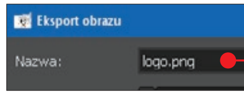


15 Klikamy na biały obszar obrazu, zaznaczając go ●. Następnie wciskamy klawisz [delete], by usunąć białe piksele z warstwy i zostawić przezroczystość ●. **Uwaga!**





W razie potrzeby klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę i wybieramy **Dodaj kanał alfa**.

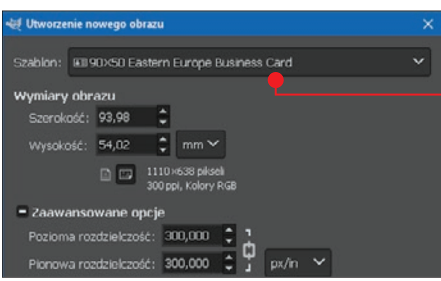


16 Kadrujemy nasze logo za pomocą narzędzia **Kadrowanie**, a następnie z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. Nazywamy plik i wybieramy format PNG ●, by zachować przezroczystość. Klikamy na **Wyeksportuj** oraz na **Wyeksportuj**.

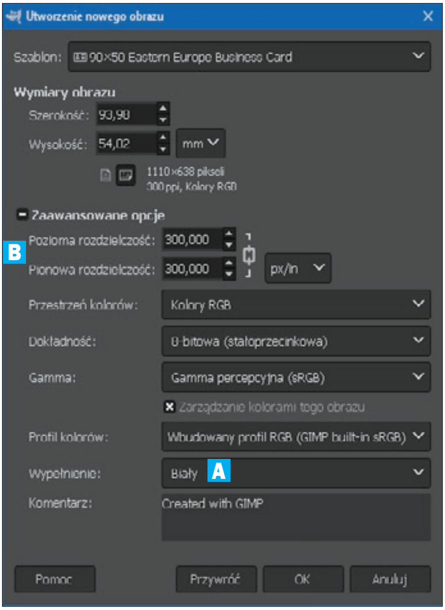
Jak zaprojektować wizytówkę

Wizytówka przydaje się nie tylko w kontaktach biznesowych, ale również społecznych. Najprostsza zawiera nasze dane kontaktowe, bardziej zaawansowane mogą mieć również logo. Zobaczmy, jak zaprojektować wizytówkę.



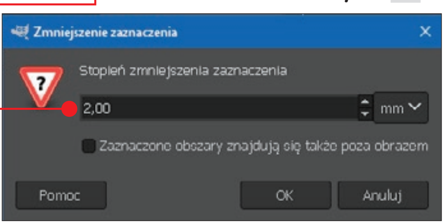


1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym możemy wybrać z listy szablon wizytówki, na przykład standardowy format używany w Polsce ●.



2 Jeśli chcemy projekt oddać do drukarni, warto przygotować wizytówkę z tak zwanymi spadami, czyli obszarami do przycięcia. Rozszerzamy zatem wymiary dokumentu o 4 milimetry – po 2 milimetry z każdej strony. GIMP, niestety, koryguje te wartości po swojemu. Rozwijamy **Zaawansowane opcje** i ustawiamy wypełnienie **A**. Upewniamy się, że rozdzielczość wynosi **B**. Klikamy na **OK**.

3 Na początku pracy warto ustawić pomocnicze prowadnice, które określą nam strefę spadów i obszar projektu. W tym celu w menu **Zaznaczenie** klikamy na **Całość**. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Zmniejsz...**. W oknie dialogowym ustawiamy wartość ● w milimetrach. Klikamy na **OK**.



4 Klikamy na menu **Widok** i upewniamy się, że opcja **Prowadnice** jest zaznaczona. Teraz z menu **Obraz** wybieramy **Prowadnice** i **Nowa prowadnica z zaznaczenia**. Wzdłuż krawędzi zaznaczenia pojawiają się cztery prowadnice.

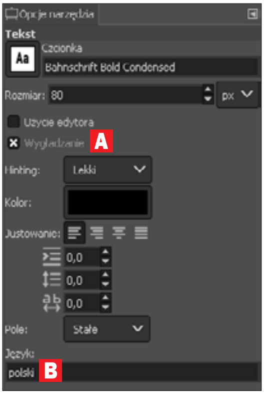
5 Ponownie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Zmniejsz...**. Tym razem ustawiamy wartość 3 mm i klikamy na **OK**. Powtarzamy punkt **4**, by dodać prowadnice ograniczające obszar edycji ●. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



6 Dodajmy do wizytówki utworzone wcześniej logo lub inny obrazek – powinien być na przezroczystym tle. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Obrazek z grafiką zostaje umieszczony na osobnej warstwie. Jeśli trzeba, skalujemy i przesuwamy obraz w wybrane miejsce na wizytówce ● za pomocą narzędzia **Skalowanie**.



7 W kolejnym kroku dodajemy do naszego projektu niezbędne teksty, czyli na przykład dane kontaktowe. Z Przybornika wybieramy narzędzie **Tekst**. W opcjach zaznacza-

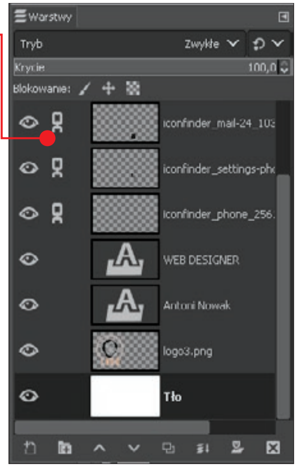


my **Wygładzanie** A oraz język B.

8 Klikamy narzędziem na obszar wizytówki i wpisujemy potrzebny tekst. Klikamy dwukrotnie, aby zaznaczyć całość napisu. W polu A możemy zmienić kolor czcionki. Klikając na B, zmienimy rozmiar fontu. Klikając na C, dostosujemy odległości pomiędzy literami.



9 Klikamy w kolejnym miejscu i dodajemy kolejne teksty do projektu. Aby wczytać ikony, na przykład symbolizujące telefon czy e-mail, powtarzamy punkt **6** tej porady. Teksty i obrazki przemieszczamy po obszarze projektu za pomocą narzędzia **Przesunięcie**. Jeśli chcemy jednocześnie przesunąć kilka warstw, musimy je najpierw połączyć ikoną ogniwa łańcucha.

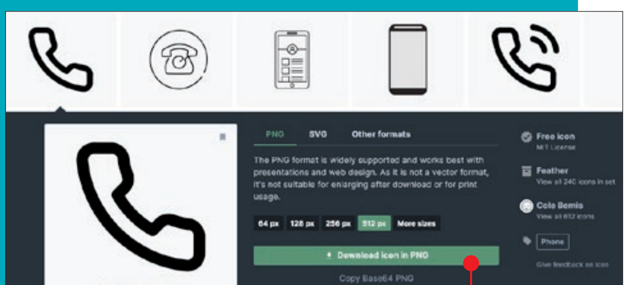


10 Zapisujemy wizytówkę na dysku komputera. Możemy wyeksportować plik wizytówki do formatu JPEG lub TIFF. W przypadku jeżeli przygotowujemy wizytówkę do drukarni, eksportujemy ją do formatu PDF.

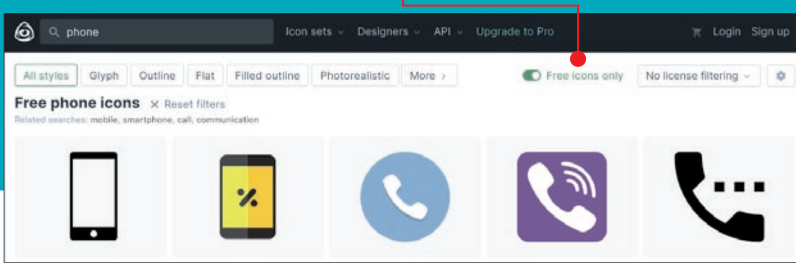
GDZIE ZNALEŹĆ DARMOWE IKONY DO PROJEKTU

Darmowe ikony przydatne do projektów znajdziemy na stronie internetowej **iconfinder.com**.

1 W oknie wyszukiwania podajemy słowo kluczowe. Po wyświetleniu wyników zaznaczamy, aby pokazywane były tylko darmowe grafiki.



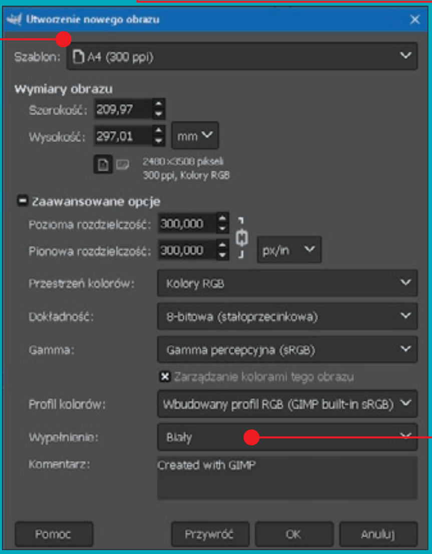
2 Klikamy na wybrany obrazek. Określamy potrzebny nam format (na przykład PNG) oraz rozmiar i klikamy na, a potem na **Zapisz**.



DRUKUJEMY KILKA OBRAZÓW NA ARKUSZU

Aby wydrukować kilka zdjęć czy projektów wizytówek jednocześnie, musimy je odpowiednio rozłożyć na arkuszu – zwykle A4.

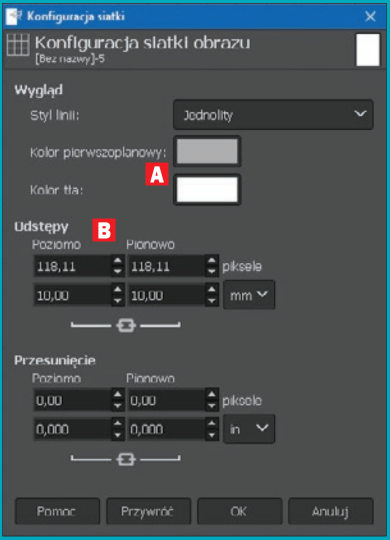
1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. Z listy wybieramy format A4. Rozwijamy opcje zaawansowane i dobieramy rozdzielczość 300 dpi oraz biały kolor dokumentu. Klikamy na **OK**.



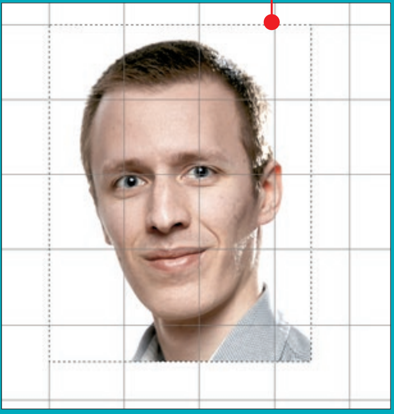
2 Aby nam było łatwiej rozłożyć wizytówki czy zdjęcia na stronie, skonfigurujmy pomocniczą siatkę. W menu **Widok** zaznaczamy **Siatka** i **Przyciąganie do siatki**. Następnie w menu **Obraz** wybieramy **Skonfiguruj siatkę...**.

3 Ustawiamy kolor siatki, na przykład **A**. Następnie określamy odstęp pomiędzy liniami **B**. Klikamy na **OK**.

4 Teraz z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...** i wybieramy obraz, który chcemy rozłożyć na arkuszu. Pojawi się w dokumencie jako nowa warstwa. Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** przesu-

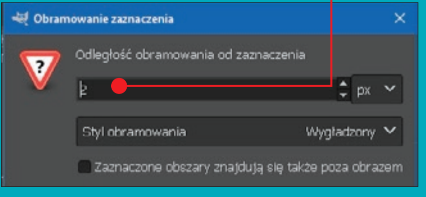


wamy obraz w odpowiednie miejsce – do jednej z linii siatki.

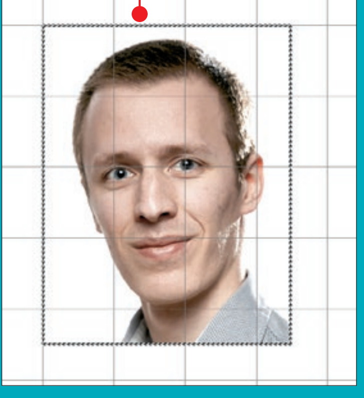


5 Jeśli zdjęcie ma bardzo jasne tło, będzie nam ciężko wycinać później fotografie z arkusza. Dlatego warto utworzyć delikatne obramowanie. W tym celu klikamy na warstwę ze zdjęciem prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. Obraz zostaje wyselekcjonowany. Następnie z menu

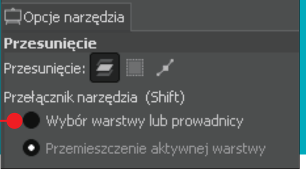
Zaznaczenie wybieramy **Obramuj...**. Ustawiamy maksymalnie 2 piksele i klikamy na **OK**.

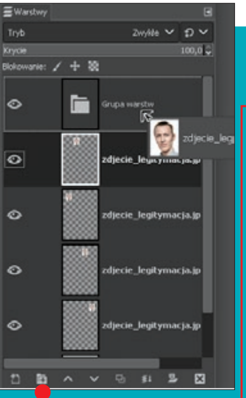


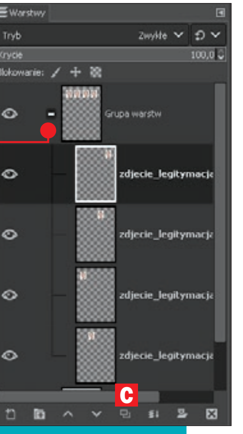
6 Teraz narzędziem **Wypełnienie kubełkiem** o wybranym ciemnym kolorze klikamy wewnątrz obramowania – tym samym utworzymy ciemny zarys dookoła zdjęcia.



7 Powielamy warstwę z obrazem i przesuwamy nową warstwę w kolejne miejsce. Powtarzamy ten krok kilkakrotnie, tworząc kilka kopii zdjęcia. Układamy je narzędziem **Przesunięcie** na szerokość arkusza. W opcjach narzędzia dla wygody warto mieć zaznaczoną opcję **Wybór warstwy lub prowadnicy**.

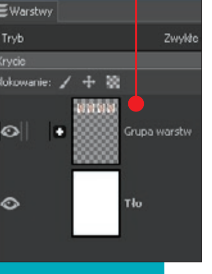




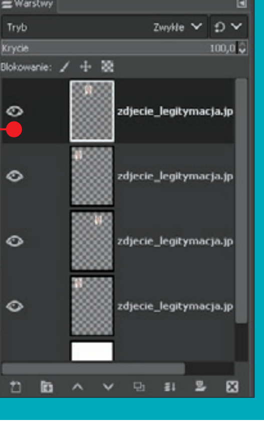


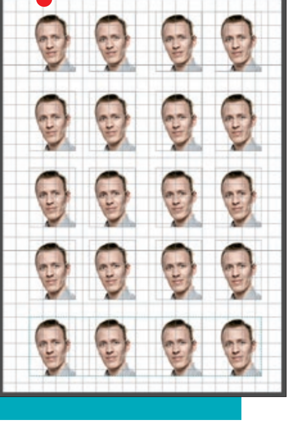
8 Po rozmieszczeniu rzędu zdjęć na panelu **Warstwy** klikamy na i tworzymy grupę. Przeciągamy warstwy ze zdjęciami do grupy. Klikając na, zwiniemy grupę.

9 Klikamy kilkakrotnie na **C** i powielamy grupy. Następnie za pomocą narzędzia **Przesunięcie** z zaznaczoną opcją **Przemieszczanie aktywnej warstwy** przesuwamy na obrazie rzędy zdjęć i umieszczamy równo zgodnie z liniami siatki.



10 Teraz możemy wydrukować obrazy (z menu **Plik** wybieramy **Wydrukuj...**).





Jak przygotować zdjęcie do legitymacji lub dowodu

Zdjęcie do dowodu czy legitymacji możemy wykonać samodzielnie nawet w domu. Potem niezbędne jest odpowiednie wykadrowanie i przygotowanie do wydruku. Zobaczmy, jak to zrobić.

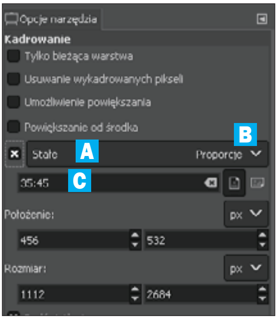




Fot. Ludovic Migneault / unsplash.com

1 Otwieramy zrobione przez nas zdjęcie w GIMP-ie. Jeśli to niezbędne, poprawiamy jasność i kolory zgodnie z poradami z rozdziału **3**.

2 Następnie z Przybornika wybieramy narzędzie **Kadrowanie**. Na panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy **Stałe** **A** i wybieramy **Proporcje** **B**.



3 W pole **C** wpisujemy potrzebne wymiary zdjęcia jako proporcje.

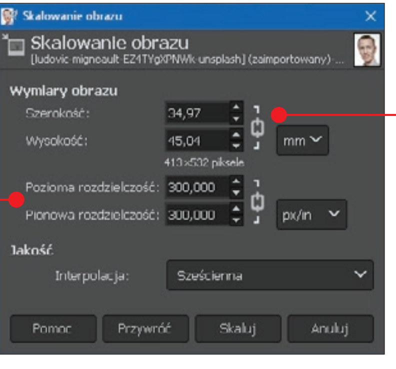
4 Rysujemy na obrazie ramkę kadru obejmującą niezbędną część twarzy czy głowy ●. Wciskamy enter, aby wykadrować ujęcie.



5 Jeśli nie zaznaczymy opcji **Usuwanie wykadrowanych pikseli**, będziemy mogli po wykadrowaniu jeszcze przesuwać warstwę na obrazie (nic nie stracimy). Potem możemy z menu **Warstwa** wybrać **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu** – kadr zostanie przycięty ostatecznie.

6 Teraz z menu **Obraz** wybieramy **Skaluj obraz...**. W oknie dialogowym wybieramy jako jednostki milimetry i podajemy docelowe wymiary zdjęcia ●. Podajemy też rozdzielczość druku ●. Klikamy na **Skaluj**.

7 Eksportujemy zdjęcie do formatu JPEG i zapisujemy na dysku komputera. Potem możemy umieścić wiele kopii zdjęcia na dokumencie w formacie arkusza papieru do wydrukowania w fotolabie lub na domowej drukarce.



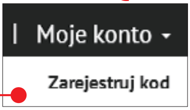
JAK SKORZYSTAĆ Z E-WYDANIA KSIĄŻKI

W KŚ+ znajdziemy **e-wydanie tej Biblioteczki, obraz ISO dołączonej do niej płyty z programami graficznymi oraz plik PDF książki do pobrania.**

1 Otwieramy stronę **ksplus.pl**. Logujemy się ● (używamy konta z serwisu **Komputerswiat.pl**). Jeżeli nie mamy konta, klikamy na ●, by się zarejestrować.



2 Po zalogowaniu się możemy zarejestrować kod nadrukowany na płycie dołączonej do książki. Wystarczy kliknąć na link ● i przepisać kod.



3 Uzyskamy w ten sposób dostęp do e-wydania ● i do bonusowego obrazu płyty ●. Do serwisu KŚ+ możemy logować się z dowolnego urządzenia z dostępem do internetu.



UWAGA! W KŚ+ ZA DARMO E-WYDANIE KSIĄŻKI ORAZ PLIK ISO PŁYTY

POLECAMY INNE NASZE KSIĄŻKI



WSZYSTKO O WINDOWS

Krok po kroku, jak pobrać i zainstalować Windows, rozwiązywać problemy z systemem, dbać o prywatność i zorganizować pracę zdalną
Na DVD: 50 najlepszych programów do Windows



JAVA OD PODSTAW

Kurs programowania na prostych przykładach: jak tworzyć programy, gry, aplikacje na Androida i boty.
Na DVD: najlepsze narzędzia programistyczne i skrypty do projektów opisanych we wskazówkach.

Nasze książki kupisz na literia.pl/ksiazki
Książki są również dostępne w wersji elektronicznej na ksplus.pl



Alicja Żebruń
fotografka,
redaktorka foto,
autorka wielu publikacji
o fotografii

MNÓSTWO MOŻLIWOŚCI

Gdy ktoś mówi, że GIMP to ledwie namiastka Photoshopa, to zachęcam do lektury tej książki. Darmowy nie znaczy gorszy. W najnowszych wersjach program dodaje tak wiele fantastycznych narzędzi i możliwości, że grzechem jest nie spróbować. Zachęcam, bo sama, uważnie śledząc zmiany, byłam bardzo pozytywnie zaskoczona!

GIMP to wieloplatformowy program graficzny, który zdobył zaufanie szerokiego grona miłośników fotografii i grafików. Jest darmowy, także do zastosowań komercyjnych. Oferuje zaawansowane funkcje i liczne narzędzia, za pomocą których możemy tworzyć graficzne dzieła i zmieniać nasze fotografie nie do poznania. Jeśli pasjonujemy się fotografią albo lubimy bawić się grafiką, to program dla nas.

Ta książka pomoże nam zacząć pracę z programem GIMP i nauczy posługiwać się różnymi narzędziami na praktycznych przykładach. Poznamy triki na poprawę wyglądu zdjęć, dowiemy się, jak skorygować liczne niedoskonałości, a metody retuszu nie będą dla nas tajemnicą. Dowiemy się, jak dodać do fotek ciekawe efekty, jak wyciąć dowolny obiekt z tła i zrobić interesujący fotomontaż. Na koniec wykonamy ciekawe logo i zaprojektujemy wizytówkę, a także przygotujemy zdjęcie do dowodu.

Zapraszam do lektury i nauki!

CENA 16,90 ZŁ
W TYM 5% VAT

Płyta DVD jest dodatkiem do książki

ISBN 978-83-8091-935-8 INDEKS 321 958

Nr 4/2020 (108)

KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA